PC KLUBAS

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI



NR. '04 (11)
KAINA 8.99 LT

PRENUMERUOK TIK UŽ 6.99 LT



FARCRY

BF: VIETNAM
TORTUGA
CONAN
SINGLES
THIEF II

KIBERSPORTAS  LIETUVOJE

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Šį kartą pateikiame jums ypač kovingai ir tvirtai sukaltą PC Klubo numerį. Jei jau spėjote pavartyti numerį ar atidžiau žvilgtelėti į viršelį, matėte, kad čia ir dabar dominuoja ginklai. Virtualūs ginklai, kovos ir virtualusis sportas. Vadinamajam kibersportui šiame numeryje skiriame didžiausią dėmesį, šis reiškinys to neabejotinai vertas. Žaidimų recenzijos taip pat turi stiprų ginklų dūmų kvapą. Mėnesio žaidimas — ilgai lauktas vokiečių kūrėjų stebuklas, tropinė šaudyklė, jau dabar demonstruojanti, ką gali moderni kompiuterinė sistema ir kokio lygio žaidimus mes žaisime artimiausiu laikotarpiu. Taip pat čia širdis veria ir Vietnamo balsai — sulaukėme geriausio patikrintos Battlefield formulės panaudojimo.

Šiame numeryje siūlome net du konkursus. Vienas jų visiškai unikalus ir suteikiantis nepaprastą galimybę išreikšti savo mintis ir gauti už tai pinigais neišmatuojamą atlygį. Iš tiesų, labai džiugu, kad žaidimų industrija pradeda kelti vis didesnį susidomėjimą ne tik mums žaidėjams, bet ir plačiajai visuomenei. Tikime, kad tai tik pradžia ir dėmesys bei, svarbiausia, supratimas nesustodamas didės. Juk pasaulyje žaidimų industrija yra galingesnė net už kino pramonę, kodėl gi kitaip turėtų būti Lietuvoje? Viena didžiausių šios galios apraiškų yra kaip tik šiuo metu anapus Atlanto ūžianti paroda E3, kurioje pristatomi 5000 skirtingų žaidimų. 5000! Būtent šiam renginiui skirsime didžiąją sekančio PC Klubo numerio dalį.

Kalbant apie netolimą ateitį, sekantį PC Klubo numerį išvysite stipriai pasikeitusį. Jis bus gerokai didesnis ir be jokios abejonės geresnis! Netrukus vėl susitiksime!

Ričardas Jaščemskas



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas Gediminas Lukavičius

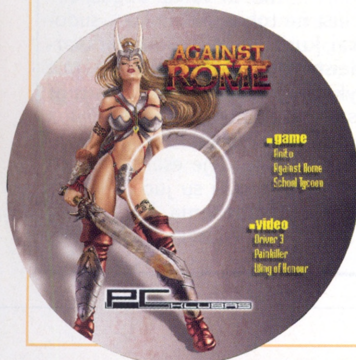
Redakcija: Martynas Latušinskas, Aivaras Isajevas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Dangiras Jakimavičius, Gedas Ivanauskas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“ (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 4.314
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

CD TURINYS

■ !Dėmesio!
Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

■ !Dėmesio!
Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks



ŽAIDIMAI
Anito
Against Rome
School Tycoon

SHAREWARE
Alien
Arcade Lines
BraveDwarves
Dirt Bike
Qnoid

VIDEO
Driver 3
Painkiller
Wing of Honor

TRASH
Farcry Skin
McAfee.AVERT.Stinger.2.1.6
McAfee.SuperDAT.4342
NAV.Definitions.March.24,2004
Windows.XP LIP

BALSAS

Žurnalas „Veidas": „Kompiuterio pavergti vaikai" Nuoširdus susirūpinimas problema? Ar nevykusiai paleista „antis", tikintis uždirbti papildomą litą pasinaudojanti žmonių baimėmis?

Žurnalą „Veidas" visada laikiau vienu rimtesnių leidinių Lietuvos žiniasklaidos padangėje. Balandžio mėnesį spaudos kioskai „pasipuošė" tikrai iššaukiančiu viršeliu (žr. nuotrauką), ir ne mažiau iššaukiančia antrašte „Kompiuterio pavergti vaikai". Pamaniau, kad galų gale kažkas ir be mūsų ėmėsi spręsti ganėtinai opią („mūsų"— tai ne tik Lietuvos) problemą. Apsidžiaugiau. Nusipirkau žurnalą ir supratau, kad, ko gero, tapau vienu iš daugelio, užkibusių ant meškerės. Tik pradėjęs skaityti tekstą buvau, šokiruotas. Į problemą „žiūrima" pro pirštus, sakyčiau, labai paviršutiniškai. Perskaičius pirmąsias teksto eilutes, susidarė slogus įspūdis, kad teksto autorei labiau rūpi ji pati, nei žmonės, realiai kenčiantys nuo bėdų, apie kurias rašoma. Cituoju: „Jeigu atėjusi aplankyti savo giminaitės, jos sūnų, Justą, randu besėdintį prie laiptinės ant suoliuko, jau žinau — Justas nubaustas. Jis nuobodžiauja, spardo žvyrą ir retsykiais kelia akis į daugiabučio langus — gal jau mamai baigėsi pykčio priepuolis? Pamąstau, kad su jo mama šį kartą neaptarsime mums aktualių moteriškų problemėlių, nes namie vėl karas. Kaip visada, dėl kompiuterio ir televizoriaus...". Nežinau, kaip jums, bet man tokia straipsnio įžanga atrodo daugiau ar mažiau chamiška. Skaitant nuoširdžius jūsų laiškus apie išties egzistuojančią priklausomybę nuo žaidimų ir suvokiant, kad tai tikrai opi šiuolaikinės žmonijos žaizda, darosi koktu skaitant tokias eilutes. Susidaro įspūdis, kad teksto autorė šią temą palietė tik todėl, kad eilinį kartą nuėjusi pas giminaitę negali aptarti moteriškų reikaliukų, o turi klausyti išties nusiminusios mamos graudenimų. Toliau tekste nagrinėjama to paties Justo problema, rašoma, kad vaikas prarado susidomėjimą aplinka, gamta, draugais, seneliais ir taip toliau. Aprašomi momentai, kaip vaikas išvežtas į kaimą, nesidomi nei širšių lizdu, nei vandens šokliais. Vaiko motina prisipažįsta, kad bijo užeiti į sūnaus kambarį, kai jis žaidžia, nes jam prasideda savotiška isterijos priepuolių atmaina. Vėliau užsimenama, kad Justo motina yra banko darbuotoja, dirbanti nuo 8 iki 17, o tėvas — apskritai retas svečias namuose — verslininkas, daug keliauja. Toliau Justo mama pasakoja, kad kompiuterį nupirko vaikui su ta mintimi, kad jis mokysis. Pradeda ryškėti scenarijus... Darboholizmas (dažnai net ne savanoriškas, o primestas valdininkų) yra taip pat opi šių laikų problema. Dauguma bent vidutines pajamas gaunančių žmonių (ypač 20 – 30 metų amžiaus) darbui skiria daug daugiau savęs ir savo laiko, nei reikėtų. Štai kur, mano įsitikinimu, slypi viena iš šios problemos šaknų. Taigi... Tėvas amžinai komandiruotėse, mama dirba iki vakaro, be to, grįždama namo ji turi susipirkti parduotuvėje, namie paruošti maistą, apsitvarkyti ir t. t. Vaikas auga ir jam atsiranda noras bendrauti. Bendrauti su tėvais (kurie, šiaip ar taip, kiekvienam vaikui yra autoritetas, bent jau iki tol, kol tėvai patys tuo rūpinasi), kartu su jais žaisti (nebūtinai kompiuterinius žaidimus).Daug dirbantys ir vidutines ar aukštesnes pajamas gaunantys tėvai dažniausiai neranda laiko, tad nuperka sūnui kompiuterį, guosdamiesi mintimi, kad jį perka mokslams ir nebus rūpesčių (Vilkas sotus ir avys sveikos, taip sakant). Iš pradžių viskas atrodo išties gražiai, bet visiškam vaiko „praradimui" tokiu atveju pakanka viso labo metų, pusmečio ar net kelių menėsių. Maždaug tiek pat laiko reikia tėvams, kad jie tai suvoktų: vaikas tampa užsidaręs, vengia pokalbių, apleidžia mokslus ir t. t. Dažniausiai susivokę tėvai, „atsiverčia", ima lįsti vaikams „į akis", vilkti juos į gamtą ir rodyti šokliukus. Pamąstykime, ar vaiką, augusį virtualioje erdvėje ir mačiusį ne tokių „šokliukų", sudomins kažkokie vabaliukai, kurių negali išrikiuoti ir tvarkingomis gretomis paleisti į mūšį? Jau nekalbu apie širšes, kurios labai šlykščiai zyzia ir gelia. Skaitant pirmuosius tris straipsnio puslapius, įkyriai peršama nuomonė, kad dėl viso to kaltas kompiuteris ar televizorius. Bet ar tikrai taip? Straipsnyje esanti mamos frazė: „vakarais, kai aš noriu pabūti su juo," — taip pat stebina. Kodėl niekur neužsimenama, kur ji buvo, kai vaikas norėjo būti su ja? Pateikiami ir kiti įdomūs



faktai, pavyzdžiui, vaikų vertybių skalė, kuria remiantis galima daryti išvadas, kad kompiuteris, televizorius, žaidimai ir t. t. išstūmė tokias sąvokas kaip šeima, draugai, gamta ir gyvūnėliai. Vėlgi kaltinamas kompiuteris įtaisas, įnagis, nekalbantis ir negalintis apsiginti. Atpirkimo ožys. O kodėl nepažvelgus į mokyklos problemą, kuriose neretai klasės auklėtojais tampama dėl papildomų litų? Juk mokykla — erdvė, kur vaikas mokosi bendrauti ir suvokti jį supantį pasaulį. Bet kiekvienoje klasėje yra savi „šešti", „žąsinai" ir „zubrylos". Noras mokytis mokinių traktuojamas kaip gėda, noras būti mandagiu — kaip bailumas. Mano laikais (o tai buvo ne taip jau seniai) klasės auklėtojos (dauguma ne, — visos!) dėl to nieko nedarė: joms nerūpėjo, už ką vienas ar kitas pirmūnas kasdien mušamas, joms nerūpėjo kodėl vieni ar kiti mokiniai užsisklendžia savyje; nebuvo bendravimo ir darbo su mokiniais, be to, mokiniai nebuvo mokomi bendrauti ir gerbti vienas kitą.

Gyvūnėliai. Šie taip pat „išstumti" kompiuterio. Tiesiog smalsu, keliems vaikams iš dešimties norinčių leidžiama turėti šuniuką, paukščiuką ar driežiuką? Tėvai mielai išmaino juos į elektroninius žaislus, nes žino, kad net ir tada jei jų vaikas rūpinsis gyvūnėliu, jiems liks visi juodžiausi darbai (vedimas į lauką, narvelių tvarkymas ir t. t.).

Draugai. Diskutuotina tema, bet šiais laikais ji labiau susijusi su socialinėmis bėdomis, nei su kompiuteriu. Socialinis susiskaidymas mūsų šalyje (mokykloje, kieme, treniruotėse) yra baisesnis, nei lėkštame meksikietiškame seriale. Turtingi žemina vargšus, „kieti" muša menininkus, fiziškai silpnesni padaromi „šeštais", iš moksliukų tyčiojamasi, o kažko siekiantys vadinami, atleiskite, šiknalaižiais.

Jokiu būdu nesupraskite manęs klaidingai. Nesakau, kad kompiuteris čia niekuo dėtas, aš tik bandau pasakyti, kad žaidimai — tai ne priežastis, o pasekmė. Tai pasekmė ir vieta, į kurią pabėga visų aukščiau išvardintų dalykų pažeisti, jauni arba nesuprasti žmonės. Žmonės, kurie mūsų pasaulyje jaučiasi svetimi ar atstumti.

Taip pat nenoriu teigti, kad dėl visko kalti tėvai. Mano nuomone, priežastys yra daug gilesnis ir jų daug daugiau. Priežastys yra visuomenėje, jos požiūryje į pinigus, darbą ir atsakomybę. Atsakomybę už augančią kartą. Gyvenimas „šia diena" įgauną vis tikresnę prasmę. Žmonės tampa trumparegiais, ir žiūrėdami į ateitį, geriausiu atveju užbėga tik metus du į priekį. Galų gale žmonėms (net ir nepavergtiems kompiuterio) nerūpi kiti žmonės. O tai jau yra baisu. Keista, bet žurnalas „Veidas" šias problemas palietė vos vos arba išvis apie tai nerašė. „Visa kaltė tyliai ir nuolankiai po stalu" urzgiančiai dėžei. Kodėl? Negi žurnalo redaktorius yra tikrai patenkintas net penkis puslapius užimančiu rašiniu? O gal jis jo net neskaitė? Gal jam ši problema visai ne problema, o eilinis tekstas apie visuomenės degeneratus? Gal jam tai tik eilinė proga pasinaudoti žmonijos baimėmis ir išlaikyti stabilų tiražą po to, kai Borisovo nuotraukos ant viršelio jau nebetraukia skaitytojų?

Pagarbiai
Artūras Rumiancevas

Heroes of Might and Magic IV

KŪRĖJAS:	"New World Computing"
LEIDĖJAS:	3DO
DATA:	2002-03-28
ŽANRAS:	TBS

COLLERIS

SENBUVIS...

„Heroes of Might and Magic" (toliau HOMM) buvo TBS senbuvė ir aš nekantriai laukiau pasirodant ketvirtosios dalies, tačiau žadėtasis didžiulis fejerverkas nesprogo didžiu BOOM! Jis tik šnypštė tylų Pšš... Tačiau, gal ne viskas taip ir blogai?

ISTORIJOS PRADŽIA

HOMM serija pasirodė labai seniai, tačiau jau pradžioje susilaukė didelio pasisekimo (gal dėl amžino TBS trūkumo?). Nors žaidimas nebuvo kažkuo stebuklingas, tačiau jo koziris buvo trauka ir didžiulis susidomėjimas žaidžiant. Manau, kad ši trauka iš dalies išsilaikė ir iki ketvirtosios dalies.

KAS PER ***!

Pirmas įspūdis pamačius HOMM IV buvo labai blogas. Daugelis dalykų pakeisti: nauja kovos sistema, suprastėjęs balansas, išnykusi žaidimo trauka. Tokios mintys man kilo pirmomis valandomis, tačiau bėgant laikui, viskas susidėliojo į vietas.

Na, ir ką mes čia turim? Paprasčiausiai perkurtą 3-iąją dalį: pakeista grafika, herojų dalyvavimas mūšiuose, neutralių pajėgų judėjimas po



žemėlapį,– tai tik kelios pagrindinės HOMM IV naujovės, kurios mane sužavėjo, o ypač herojų kautynės. Dabar herojus gali nulemti mūšio baigtį. Nors pradžioje jis niekuo nesiskirs nuo kitų veikėjų, vėliau juos lenks visais aspektais.

NUODAI

Žaidimo grafiką galima vertinti dvejopai. Pirmą – kaip puikią, o antrą – kaip vemt verčiančią. Dabar apie puikiąją pusę: nuo pat pradžių sužavi dėmesys detalėms, pavyzdžiui, nepastatytoje sieros kasykloje matysite, kaip žmogus su kastuvu kasa ją ant žemės ir t.t. Tokių vietų begalė, daugelis dalykų kurti iš širdies. Kiekvienas naujas žemėlapis — tikras šedevras.

O dabar apie vemt verčiančią :). Nors šiaip viskas atrodo labai gerai, tačiau jūs tik pažiūrėkite, kaip po žemėlapį jodinėja jūsų herojus, ir suprasite, kad ne viskas buvo kuriama iš širdies (herojus joja tarsi konvulsijų traukomas, tarsi nuodų prigirdytas :)). Taip pat pagailėta animacijos kadrų kovoje, kai armijos vienetas smūgiuoja arba miršta. Tokių spragų yra ne viena, bet bendras vaizdas geras.

REZIUME ARBA EILINĖ PASAKAITĖ

Tai tikrai puiki „Heroes“ dalis, puikiai tęsianti seriją. Siužetas – kaip visada neišskirtinis (dviejų herojų kovos metu Žemę ištinka katastrofa ir ji tampa nebetinkama gyventi, tenka teleportų pagalba keltis į kitą pasaulį, kur kiekviena rasė savaip stengiasi išgyventi). Muzika nebloga, garsas tikrai geras, išskyrus nesusipratimą su trimitu, perkant armiją. Valdymas geras, taigi pabandykite. Nenusivilsite.







VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	6,0
Kas per ***?	
GRAFIKA	8,8
Jei ne tas herojaus jodinėjimas...	
GARSAS	8,3
Trimito garsas jau po valandos "užknisa".	
SIUŽETAS	8,0
Herojų pasakaitės, tačiau šį kartą slypi kažkas daugiau.	
VALDYMAS	9,0
TBS Standartas.	
Puikiai tęsiama serija, kadangi TBS žaidimų nedaug, vienas geriausių.	GALUTINIS 8.4

ELECTRONIC ARTS UŽDIRBO 3 MILIJARDUS

„Electronic Arts" pateikė 2004–ųjų finansinių metų rezultatus, kurie baigėsi šių metų kovo 31 dieną. Skaičiai iš tiesų ispūdingi. Kompanija uždirbo 2,96 milijardus JAV dolerių pajamų, 19 % daugiau nei praėjusiais finansiniais metais. Tokios didžiulės sėkmės kaltininkai — iš esmės šešios kompanijos frančizės: „The Sims", „Need For Speed", „Medal of Honor", „FIFA Soccer", „The Lord of the Rings" ir „Madden NFL Football", kurių kiekviena per šį laikotarpį parduota daugiau nei 5 milijonų kopijų tiražu. Bendrai, EA turėjo net 27 platininius (kurių pardavimai viršyja 1 milijoną vienetų) žaidimus!

„BUNGIE" ĮKŪRĖJAS FORMUOJA NAUJĄ STUDIJĄ

Alex Seropian, „Bugie Studios" įkūrėjas pasirodė su nauja savo studija ir žaidimu. *Seropian* įkūrė „Bungie" 1991–aisiais, o 2000–aisiais pardavė kompanijai „Microsoft". Jis buvo ir pagrindinis tokių žaidimų kaip „Myth", „Maraton" ir, žinoma, „Halo" kūrėjas.
Naujoji studija pavadinta „Wideload Games", ji bus kuriama pagal Holivudo stiliaus modelį kino kūrimui. Pirmasis žaidimas bus skirtas PC ir „Xbox" konsolei. Jis kuriamas „Halo" variklio pagrindu, o pasirodys kitų metų viduryje. Jau veikia ir kompanijos svetainė www.wideload.com

EA ATEINA Į KANADĄ

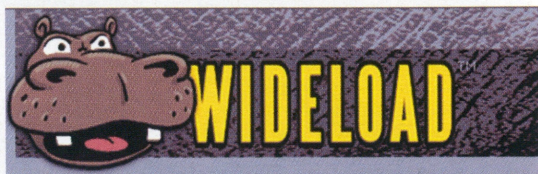
„Electronic Arts" paskelbė apie naujos studijos Monrealio mieste (Kanada) atidarymą. Tokiu būdu, EA tampa kitos kompanijos kaimynu šiame mieste – „Ubisoft Montreal". Ar bus ši tarpusavio kaimynystė naudinga, ar ne, parodys tik laikas. O kol kas naujos studijos atstovai įsikuria naujame didžiuliame ofise ir skelbia, kad atėjo į Kanadą ilgam: „...radome Monreale naujus „namus". Tikėsimės, kad kanadietiškas padalinys ilgiems metams taps kokybiškos žaidimų produkcijos šaltiniu", – pareiškė filialo vadovas Allen Taskan.
Tuo pačiu metu EA paskelbė apie trijų žaidimų gamybos pradžia. Visi jie bus kuriami naujame ofise ir bus vieno ir to paties žanro – veiksmo nuotykių. Šiuo metu žaidimus kuria 40 žmonių, bet vasaros pabaigoje šis skaičius turėtų išaugti iki 70.

„UBI SOFT" SAMDO DARBUOTOJUS

„Ubi Soft" siekia padidinti savo darbuotojų skaičių 200 žmonių. Naujieji darbuotojai reikalingi Monrealio studijai. Tai daroma, siekiant paspartinti naujų žaidimų kūrimą.
Nepaisant fakto, kad JAV armija suteikė „Ubi Soft" licenciją kurti žaidimo „America's Army" versiją konsolėms, „Ubi Soft" atstovas Carrier teigė, kad Monrealio studija neplanavo dirbti su šiuo žaidimu. Tačiau studijoje kuriamas ne vienas ryškus žaidimas: tęsiniai žaidimams „Splinter Cell" ir „Prince of Persia", ketvirtoji „Myst" dalis.

„LUCASARTS" ATLEIDŽIA DARBUOTOJUS

„LucasArts" neseniai patvirtino atleidusi 29 darbuotojus iš savo „San Rafael" studijos Kalifornijoje. Tokie pokyčiai buvo padaryti todėl, kad „pritaikytų studijos darbuotojų lygį prie dabartinio kūrimo stadijos". Tai gali reikšti, kad atleidimo pranešimai buvo įteikti darbuotojams, kurie buvo atsakingi už atšauktus „Sam & Max" bei „Full Throttle" tęsinius, nes jų išėjimas nepaveikis jokių dabartinių studijos projektų.
Nepaisant didžiulės sėkmės su „Star Wars" licencija, pastaraisiais metais „LucasArts" turėjo ir kitokių problemų: nevykusiai bandė atgaivinti savo apleistą nuotykių žaidimų seriją neseni „LucasArts" sukurti darbai, tokie kai „Wrath Unleashed" ir „RTX Redrock", žaidėjų ir žiniasklaidos buvo sutikti vidutiniškai. Galiausiai, kompanija vis dar neturi prezidento, po to, kai Simon Jeffery praėjusį lapkritį atsistatydino.



„THIEF" LIKO BE „GALVOS"

Ilgai lauktas „stealth-action" žaidimas „Thief: Deadly Shadows" liko be vadovo. Dar neseniai šis postas priklausė Randy Smith'ui, dizaineriui, kuris „Looking Glass" studijos sudėtyje dalyvavo „Thief: The Dark Project" ir „Thief 2: The Metal Age" kūrime. Su kuo yra susijusi kadrų kaita „ION Storm" komandoje ir koks tolimesnis Rendžio likimas, nepranešama. Lygiai taip pat nežinoma, kaip susidariusi padėtis atsilieps žaidimui. Tačiau žinoma, kad į „ION Storm" iš „Eidos Interactive" atvyko pastarosios generalinis menedžeris Trei Ratcliff. Priminsime, kad jei viskas bus gerai, trečios serialo dalies apie profesionalaus vagio vardu Garret pasirodymas JAV įvyks jau gegužės mėnesį – vienu metu PC ir Xbox platformose. Kada žaidimas pasirodys Europoje — kol kas nepaskelbta.

„CAPCOM" IŠEINA IŠ PC PLATFORMOS

Viena didžiausių japonų leidybos kompanijų „Capcom" uždarė kelias vidines studijas Tokyo ir Nagoja miestuose. Pranešama, kad pastarosios daugiausia kūrė PC žaidimus (rengė „Chaos Legion" ir kitų žaidimų PC versijas). Kaip teigia kompanijos atstovai, toks žingsnis padarytas dėl išlaidų mažinimo ir noro suburti bei konsoliduoti kūrėjų komandą, tačiau pagrindinė tokio žingsnio pasekmė – „Capcom" išėjimas iš PC platformos.
Įdomu, kad beveik visi uždaryti „Capcom" padaliniai neseniai buvo valdomi pagrindinio kompanijos menedžerio, Ioshiki Okamoto. Pastarasis prieš kelis mėnesius paliko „Capcom" ir įkūrė savo žaidimų biznį. Tad nevertėtų atmesti galimybės, kad atleisti darbininkai ras prieglaudą jo įstaigoje.


Warhammer 40,000 kariai atgis RTS žaidime.

THQ PERKA „RELIC"

„THQ Inc." pranešė pradėjusi derybas, siekdama įsigyti vieną pirmaujančių PC žaidimų kūrimo studijų „Relic Entertainment". Iki šiol THQ buvo Vankuveryje įsikūrusios „Relic Entertainment" partnerė. Keleriems metams buvo sudaryta dviejų darbų leidybos sutartis, į kurią įeina ir būsimasis RTS žaidimas „Warhammer 40,000: Dawn of War" jį planuojama išleisti šių metų rudenį.

„FLAGSHIP" IR „NAMCO" PASIRAŠĖ SUTARTĮ

Japonų kompanija „Namco" pasirašė sutartį, pagal kurią turės teisę išleisti pirmą kompanijos „Flagship Studios" žaidimą. Priminsime, kad „Flagship" įkurta išeivių iš legendinės „Blizzard" ir valdoma garsaus Bill'o „Diablo" Roper'io. Sutartis kol kas apima tik vieną žaidimą, tačiau neatmetama ilgalaikio bendradarbiavimo galimybė. Deja, kūrėjai neatskleidė jokių detalių dėl savo naujo kūrinio, tačiau gan drąsiai paskelbė, kad kai žaidimas pasirodys, jis garantuotai taps „metų žaidimu".
Įdomus faktas, kad „Namco" anksčiau niekada neužsiminėjo PC žaidimais, ir „Flagship" darbo išleidimas taps jos pirma patirtimi šioje rinkoje. Kaip praneša pats ponas Roper, jie vedė ilgas derybas su daugybe leidėjų, tačiau „Namco" juos suviliojo ypatingomis sąlygomis ir unikaliais pasiūlymais.

ATSISTATYDINA AUKŠČIAUSI VADOVAI

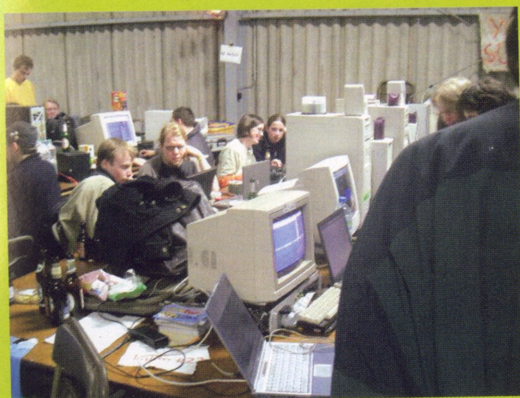
Neseniai vienas po kito atsistatydino kelių stambiausių žaidimų leidėjų aukščiausi vadovai. „Electronic Arts" prezidentas John Ricitiello paskelbė, kad pasitraukia iš šio posto. Jis labai šiltai atsiliepė apie laiką, kai buvo prezidentu (šį postą jis užėmė 1997 metų spalio mėnesį), o pasitraukimo priežastimi įvardijo savo norą įkurti nuosavą kompaniją. Laikinai vykdančiu prezidento pareigas tapo Larry Probst.
Neseniai savo postą paliko ir „Take Two Interactive" CEO bei direktorius Jeffrey Lapin. Direktorių valdybos pirmininku ir laikinai vykdančiu direktoriaus pareigas paskirtas Richard Rodel. Paul Eibeler taps kompanijos prezidentu ir direktoriumi, o dabartinis tarptautinių ryšių direktorius Gary Lewis taps pagrindiniu kompanijos CEO. Taip pat sužinojome, kad leidėjas mažina pajamų šiems finansiniams metams prognozes. Pagrindinė priežastis – žaidimų „Red Dead Revolver" ir „The Warriors" uždelsimas. Be to, kai kurie produktai iš esamo kompanijos katalogo parduodami blogiau negu buvo tikėtasi (greičiausiai, kalba eina apie „Max Payne 2: The Fall of Max Payne"). Naujai paskirtas vykdantysis direktorius Rodel pareiškė:„Mes neesame patenkinti mūsų finansiniais rodikliais... Nauji paskyrimai – tai žingsnis jų gerinimo link".
Lygiai taip pat pasielgė ir Luc Vanhal, Vivendi Universal „Games Šiaurės Amerikos" prezidentas ir CEO, jo pareigas laikinai perėmė Bruce Hack.


Viena iš naujo, dar nepaskelbto „Flagship" žaidimo veikėjų

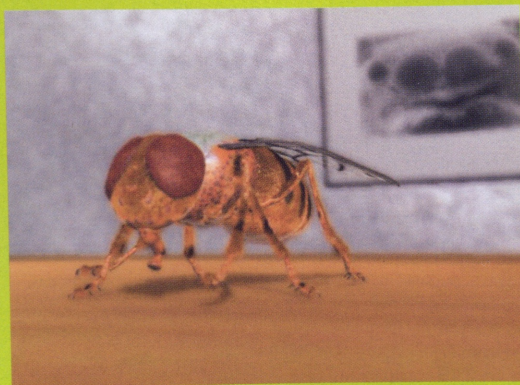
KOMANDA „NESNAUSK!" PASAULINIUOSE DEMO TURNYRUOSE

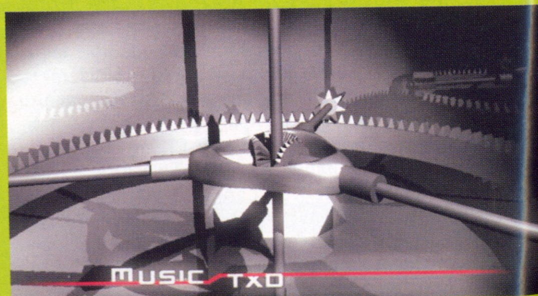
Komanda „Nesnausk!" (www.nesnausk.org) balandžio mėnesį dalyvavo pasauliniame demo (trumpų kompiuterinės grafikos ir muzikos filmukų) turnyre „Breakpoint'04", vykusiame Bingene, Vokietijoje. „Nesnausk!" – demo kūrėjai: NeAraz, OneHalf, Rej, Viktoras ir Txd konkurse pristatė „Syntonic Dentiforms" demo, kurioje vaizduojami įvairūs besisukantys mechanizmai, o vėliau į šaltą ir blizgančią aplinką įmaišomi animaciniai „cell shading" intarpai. „Nesnausk!" komanda laimėjo 6–ąją vietą iš 22 PC demo konkurso dalyvių.





Ne per seniausiai NeAraz ir OneHalf sukūrė dar vieną demo — „The Fly", kurią išsiuntė į „Microsoft" organizuojamą „ImagineCup" konkursą. Šiame demo, kaip galima spręsti iš pavadinimo, iš įvairių kampų ir atstumų rodoma musė bei nežinomos kilmės padaras, gyvenantis ant jos :). Gegužės 15 dieną bus išrinkta 30 geriausių „ImagineCup" turnyro dalyvių, o jų darbai bus patalpinti galerijoje (www.imagine-cup.com). Iki gegužės 30 d. bus galima balsuoti už labiausiai patikusį darbą „People's Choice" apdovanojimui. Birželio 15 d. bus paskelbti 5 finalistai, kurie keliaus į Braziliją. Žadami gana solidūs piniginiai prizai — pirmosios vietos nugalėtojams atiteks 8000 JAV dolerių. Taigi, linkime sėkmės „Nesnausk!" ir nekantriai laukiame rezultatų!





IGDA LIETUVOS SKYRIAUS SUSITIKIMAS

Lietuvos žaidimų kūrėjai ne tik šiaip sau atskirai kuria žaidimus, bet turi ir savo skyrių tarptautinėje žaidimų kūrėjų asociacijoje IGDA (International Game Developers Association). Kovo pabaigoje Vilniaus universitete vyko IGDA Lietuvos skyriaus susirinkimas, kuriame buvo skaityta nemažai pranešimų bei kalbėta įvairiomis temomis. Aras (NeAraz) ir Paulius (OneHalf) pristatė savo kurtą trečiojo asmens veiksmo žaidimą „PreThing". Sergėjus iš „Ivolgamus" kalbėjo tema „Kaip pagauti nuvažiuojantį traukinį" nušviesdamas kelius ir galimybes patekti į žaidimų kūrimo industriją. Valdemaras ir Andrej iš „WireFire Dreams" pristatė savo slapto žaidimo koncepcijas ir porą modelių. Kęstutis (ProNinja) iš „BaltaGames" ir „Ivolgamus" apžvalgė jau mūsų puslapiuose rašytą MiniJam renginuką. Aras („Nesnausk!") ir Renaldas („WireFire Dreams") papasakojo apie tarptautinius ir Lietuvos „GameJam" renginius. Paulius pateikė Europos demo įvykius bei pademonstravo konkursines ir kitas demo.

KIBERSPORTAS  LIETUVOJE

Pastaruoju metu vis dažniau linksniuojamas žodis „kiber-sportas“. Kas tai yra? Ar tai realus, savitas pripažinimo ir pagarbos vertas reiškinys, leidžiantis ne tik žaisti kompiuteriu, bet ir kuriantis žaidėjų bendruomenę bei leidžiantis socializuotis? Ar tai bandymas iš paprasčiausio žaidimo kompiuteriais „išlaužti“ kažką visiškai netinkamo, prisidengiant visų vienaip ar kitaip skatinamo ir mylimo sporto aureole? „PC Klubo“ puslapiuose jau šiek tiek pasakojome apie vienas ar kitas kompiuterinių žaidimų varžybas, atskirus renginius, komandas, žaidėjus, jų pasiekimus ir nesėkmes. Tačiau dabar pats laikas pažvelgti į šį reiškinį plačiau, giliau ir pabandyti pateikti kiek įmanoma objektyvesnį vaizdą to, kas slypi termine „kibersportas“. Praktiškai visas šios temos dėmesys skirtas Lietuvai, čia vykstantiems dalykams ir su šiuo reiškiniu susijusiems žmonėms. Kalbėjome su įvairiais šioje srityje veikiančiais žmonėmis ir šiame numeryje pateikiame jų nuomones. Taip pat metame žvilgsnį į didžiąją pasaulio areną, pristatydami ryškiausius renginius bei asmenybes.

Taigi, kas tas „kiber-sportas“? Kam jis reikalingas ir kodėl visa tai vyksta pasaulyje bei Lietuvoje? Atsakymai šiuose „PC Klubo“ temos puslapiuose.



GARSIAUSIAS PASAULIO PROFESIONALUS ŽAIDĖJAS

Fatal1ty arba Džonatanas Vendelas šiuo metu yra vienas „kiečiausių" ir populiariausių kompiuterinio sporto profesionalų. Jo vardu sukurta drabužių linija, kompiuterio įrenginiai. Jį remia stambiausios kompiuterinės technikos kompanijos, apie jį rašo populiariausi spaudos leidiniai ir praneša televizijos. O E3 parodos metu jis žada susikauti su 100 priešininkų.

Džonatanas Vendelas gimė 1981–aisiais Kanzaso mieste JAV. Jo susižavėjimas ir aistra kompiuteriniams žaidimams prasidėjo mokykloje, kurioje jis buvo vienas geriausių atletų. Jis iki šiol dalyvauja sporto varžybose ir nuolat treniruojasi, žaisdamas tenisą, bėgiodamas, bei lošdamas pulą.

Unikalų talentą kompiuteriniams žaidimams jis atrado paauglystėje, būdamas 12 metų, o pirmajame turnyre, kuris įvyko vietiniame žaidimų nuomos salone, užėmė 4-ą vietą tarp konsolių žaidėjų. Turnyre Vendelas dalyvavo pasivadinęs iki šiol naudojamu pseudonimu – Fatal1ty. Būdamas 15–os, jis laimėjo pirmą vietinį PC žaidimų turnyrą ir tapo „Quake 1" čempionu. Nors pergalė buvo pasiekta tik vieno „frago" persvara, Džonataną tai stipriai „užkabino". Netrukus jis dalyvavo turnyre Vičitos mieste, kur susirinko 130 geriausių Vidurinių vakarų regiono žaidėjų. Fatal1ty žaidė be pralaimėjimų ir laimėjo pirmą svarbų turnyrą.

Pabaigęs mokyklą 1999–aisiais, Džonatanas išsikėlė sau tikslą – tapti geriausiu PC žaidėju pasaulyje. Įstojęs mokytis į DeVry universitetą, jis pradėjo dalyvauti profesionaliai organizuojamuose nacionaliniuose turnyruose. Nacionaliniams turnyrams, kuriuos rengia „Profesionali Kiberatletų Lyga" (CPL), jis treniravosi vieną žaidimą — „Quake III Arena". Iki šiol jis metų metus žaidė panašius žaidimus, o nuo dabar pradėjo praktikuotis nuo aštuonių iki dešimties valandų per dieną, ruošdamasis FRAG3 turnyrui, kurio prizas už 1 vietą buvo 10 000 JAV dolerių. Sužinojęs apie tokius Džonatano ketinimus, jo tėvas jį padrąsino, tačiau kartu liko skeptiškas. Jis sutiko su Džonatano pasiūlymu, kad jei Džonatanui nepasiseks turnyre, jis mes žaidimus ir toliau tęs mokslus koledže, siekdamas įprastesnės karjeros.

Ruošdamasis turnyrui, likusius pinigus Džonatanas skyrė kelionei į „AdrenaLAN" turnyro kvalifikacines varžybas, kurias nesunkiai perėjo, o pagrindiniame turnyre užėmė trečią vietą, „nusinešdamas" 4000 JAV dolerių prizą. Šis turnyras pradėjo profesionalią Fatal1ty žaidėjo karjerą.

Po dviejų savaičių jis buvo pakviestas į Stokholmą, Švediją, kad atstovautų JAV specialiame turnyre, į kurį buvo kviečiami geriausi pasaulio žaidėjai. Džonatanas ir čia buvo nenugalimas: laimėjęs 18 žemėlapių ir nepralošęs nė vieno, Fatal1ty tapo čempionu ir nugalėjo 12 geriausių pasaulio žaidėjų. To iki šiol niekam nebuvo pavykę padaryti. Žaidimų pasaulis dabar jau žinojo Džonatano Vendelo, Fatal1ty vardą.



Savo „geriausio pasaulio žaidėjo" vardą Džonatanas patvirtino „RazerCPL" renginyje, 2000–ųjų balandį. Šis turnyras buvo labai reikšmingas, jo prizinis fondas siekė 100,000 JAV dolerių, iš kurių 40 000 buvo skirti pirmosios vietos nugalėtojui. Fatal1ty turnyru „pralėkė" nenugalėtas, laimėdamas 1 vietą, po dviejų mėnesių treniruočių, trukusių 8-14 valandų per dieną.



Jo dominavimas turnyruose tęsėsi visame pasaulyje: Singapūre, Korėjoje, Vokietijoje ir kitose valstybėse. Po „RazerCPL" jis dalyvavo šiuose turnyruose:

„CPL Asia" (Singapūras) – 2-a vieta;
„Quest" (Sant Luisas) – 1-a vieta;
„Battletop Universal" (Los Anželas) – 1-a vieta;
„Battletop NYC" (Niu Jorkas) – 1-a komandos vieta (cK);
„Frag4" (Dalasas) – 1-a komandos vieta (cK);
„World Cyber Games Challenge" (Seulas) – 1-a vieta;
„CPL Cologne" – 1-a vieta;

Po ypač sėkmingo profesionalaus žaidimo turo, prieš dalyvaudamas „Babbages CPL" turnyre 2000–ųjų gruodį, Džonataną ištiko šeimos krizė. Turnyre jis buvo tik 7-as. Tačiau po kelių mėnesių jis vėl buvo viršūnėje, laimėdamas 1-ą vietą CPL Australijoje, trečią CPL Olandijoje, 2-ą „Quakecon 2004" ir CPL Brazilijoje.

2001–uosius metus jis baigė, „nušluodamas" CPL Pasaulio Čempionatus ir laimėdamas „Aliens vs. Predators II" turnyrą, už kurį gavo specialiai paruoštą „Ford Focus". „QuakeCon 2002" jis susidūrė su rimčiausiu savo varžovu ZeRo4 ir sulošė vieną iš labiausiai laukiamų metų mačų, kurį baigė pergale be klaidų (14 : -1). Šiame čempionate jam atiteko trečia vieta, o vėliau jis buvo ketvirtas „World Cyber Games USA" turnyre. Galiausiai jis laimėjo „CPL Pentium 4 Winter Champions" gruodį žaisdamas „Unreal Tournament 2003", o ši pergalė suteikė jam CPL metų čempiono titulą jau trečius metus iš eilės. Kiekvienų metų pergalės buvo pasiektos skirtinguose žaidimuose.



Džonatanas ir toliau planuoja varžytis žaidimuose bei kurti geriausius pasaulio žaidėjų produktus Fatal1ty vardu, taip rengti LAN turnyrus visoje šalyje. Jis daug laiko skiria žaidimo kaip sporto reklamai.



Džonatanui netrukus teks išlaikyti vieną rimtą išbandymą – šių metų E3 parodoje, Fatal1ty susikaus su parodos dalyviais. Iššūkis bus mestas bet kuriam norinčiam parodos lankytojui. Užsirašyti į kovą su geriausiu kiber–sportininku galės 100 pretendentų. Keturių minučių trukmės mačų metu, sugebėjusieji nugalėti Fatal1ty, laimės 1000 JAV dolerių prizą, o už surinktus taškus gaus smulkesnius apdovanojimus. Šį iššūkį pristato vieni iš didžiausių Fatal1ty rėmėjų, kompanija „Abit“. Be šio turnyro, E3 parodos metu bus pristatyti ir nauji Fatal1ty produktai — žaidimų sistema ir naujos – motininė bei grafinė – plokštės, pagamintos „Abit“. „Mes labai džiaugiamės, dirbdami su PWX, „Auravision“ ir Fatal1ty, taip suteikdami žaidėjams pačią galingiausią iki šiol sukurtą žaidimų sistemą“, — teigė „Abit“ marketingo direktorius Skotas Tirlvelas. „E3 parodos metu žaidėjai galės išbandyti „Abit“ įrangą, kuri buvo tobulinta, atsižvelgiant į pasaulio žaidėjo numeris vienas patarimus.“



KIBER–SPORTO NAUJIENOS

„INFOSHOW LANPARTY“ REZULTATAI

KTU Informatikos fakulteto atstovybė „InfoSA“ balandžio mėnesį organizavo įvairius renginius po „Infoshow“ vėliava, tarp kurių buvo ir vienas nemažas kiber–sporto renginukas. Tai balandžio 16-18 dienomis KTU Elektronikos rūmuose vykęs „LanParty“. Jo metu žaidėjai kovėsi keliuose turnyruose, o nugalėjo šios komandos ir žaidėjai:

„Counter-Strike“ turnyras:

1 vieta — cGu
2 vieta — dF
3 vieta — die4frags

„Quake III Arena“:

1 vieta — cGu'Nova
2 vieta — ngA.Beast
3 vieta — cGu'sTr4fe

CPL 2004 — MŪŠIAI TEKSASE

„Cyberathlete Proffesional League“ pastaruosius kelerius metus rengia „Extreme World Championships“. Šių metų vasaros pabaigoje daugiau nei 4000 žaidėjų liepos 28 – rugpjūčio 1 dienomis susirinks į Grapevine miestą Teksase, JAV, ir susikaus keturiuose turnyruose. Bus kovojama „CounterStrike“ (prizinis fondas 100 000 JAV dolerių), komandiniame „Call of Duty“– 6 prieš 6 – žaidime (fondas 50 000 USD), „Halo PC“ – 5 prieš 5 (50 000) ir „Unreal Tournament 2004“ – 4 prieš 4 žaidime (50 000). Beje, UT 2004 turnyre neseniai pakeitė „Battlefield 1942“ žaidimą. CPL 2004 čempionatą remia „Intel“, „Nvidia“, „Hitachi“ ir „CompUSA“.

ACON4 STARTUOJA

Žaidėjai atskiruose LAN renginiuose 50–yje miestų įvairiose šalyse pradėjo intensyvias „WarCraft III: Frozen Throne“ varžybas. Žaidėjų skaičius didelis, tačiau tik išrinktieji bus pakviesti į ACON4 pasaulio finalą, kuris vyks birželio 6 dieną Šanchajuje, Kinijoje.

50 kvalifikacinių raundų laimėtojai gaus visišką kelionės finansavimą ir 2000 JAV dolerių kišenpinigių. Finaluose Šanchajuje bus varžomasi dėl stambių piniginių bei rėmėjų įsteigtų daiktinių prizų. Čempionatą remia: „ABIT“, „ATI“, „Kia Motors“, „Intel“, „Kingston“, „Viewsonic“ ir „Western Digital“. Numatomas finalo prizinis fondas — 150 000 USD.

SK IŠLEIDO ŽEMĖLAPIŲ RINKINĮ

Viena „kiečiausių“ ir populiariausių kiber–sporto komandų pasaulyje SK („Schroet Kommando“) išleido savo pirmąjį „Counter Strike“ žemėlapių rinkinį. Šie žemėlapiai turėtų susilaukti populiarumo, nes juos naudoja ir patys SK. Žemėlapiai skirti ne tiek komandiniam žaidimui, kiek pavienėms treniruotėms.



SK sukurti žemėlapiai:

aim_sk_glock
aim_sk_usp_deagle
aim_sk_galil_famas
aim_sk_ak_m4
aim_sk_aug_sig
aim_sk_awp

Juos galima parsisiųsti bei daugiau apie „Schroet Kommando“ sužinoti jų interneto svetainėje www.schroet.com.

„GOTFILLY?“ — DAUGIAU DĖMESIO MERGINOMS

Gerai žinoma amerikiečių kiber–sporto svetainė „Gotfrag?“ atidarė naują sekciją – „Gotfilly?“, kuri skirta dailiosios lyties atstovėms. „Gotfrag?“ tikisi, kad šis projektas padės suartinti e–sportu besidominčias merginas iš viso pasaulio.





INTEL PENTIUM 4 CYBER SPORT CUP 2004 METAI KOVO 27-29D.

Ištraukos iš NPC dienoraščio

Kovo 25d.: Ech tie darbai... Valdžia nenori išleisti savo nuolankių žurnalistų į kelionę, trunkančią ilgiau kaip 2 dienas. Teks rinktis – atidarymas ir antroji turnyro diena ar antroji turnyro diena ir uždarymas.

Kovo 26d.: Laikas rezervuoti kambarius viešbutyje... Sprendimas priimtas – važiuojam stebėti antros dienos ir uždarymo. Vis tik finalai, nugalėtojai, prizai...

Kovo 27d.: Tikriname kuprinės sudėtį: mobilusis telefonas – 1vnt. (pakrautas), tušinukai – 3 vnt. (visi nauji), užrašų knygutė (tuščia) – 1vnt., Latai (atrodo nedaug, kol nepaskaičiuoji kurso) kišenėje, ten pat kur ir pasas – 1vnt., knyga „Kaip kuriami kompiuteriniai žaidimai" (kad kelionė neprailgtų) – 1vnt., kelnės – 1vnt., kojinės – 1vnt., megztinis (kaip vėliau paaiškėjo – be reikalo) – 1 vnt. Galima ramiai miegoti, viskas lyg ir savo vietose.

Kovo 28d.

5:00.: Išvykstam. Paskutinis stabtelėjimas degalinėje – kuro ir mineralinio.

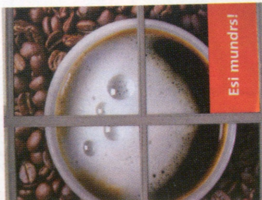
7:30.: Pasienis. Tvarkomės draudimą. Muitinės tarpininkas varo į depresiją, vienu rankos pirštu suvedinėdamas mūsų duomenis į kompiuterį. Beje, kiekvieno klavišo jis ieškodavo maždaug pusę minutės, įnirtingai sukdamas pirštu virš klaviatūros. Žiovaujam.

8:00.: Sėkmingai kirtome sieną. Šaipomės iš latviškų užrašų (ir įkyriai fotografuojam).

8:10.: Sustojome „tranzuojančiam" latviui. Pažadėjom, kad nuvešim į Rygą, jei pasakys, kaip rasti „Reval" viešbutį. Pažadėjo padėti. Važiuojam.

8:30.: Paaiškėja, kad mūsų pakeleivis važiuoja į Rygą kažkam daryti tatuiruotės.

8:45.: Sunku susikalbėti, bet vis tik kažkaip išsiaiškinam, kad „mūsų" latvis tatuiruotoju nedirba, tai jo hobi. Tikrasis jo darbas – sūrių spaudimas pasieny esančioje pieno fermoje... Mhm...



9:00.: Pamatom Rygos priemiesčius. Kalbos barjeras, beje, išnyko – kalbam kažkokia bendra Lietuvių-Latvių-Rusų kalbos versija. Imam klausinėti pakeleivio, ar tikrai žino, kur yra tasai „Reval". „Žinau žinau" – sako...

9:15.: Latvis, spaudžiantis sūrius, ima mojuoti rankomis ir liepia sukti į kairę. Privažiavę posūkį, pamatome posūkį draudžiantį ženklą. Pakeleivis liepia sukti kitam posūkyje, tačiau ten pamatome lygiai tokį patį ženklą. Taip pravažiuojam keletą posūkių, kol galiausiai neišlaiko nervai – apsisukam, grįžtam. Taip. Į dešinę sukti galima. Valio!

9:25.: Pravažiuojam „Reval" viešbutį, „išmetam" pakeleivį. Tada bandom grįžti iki viešbučio, tačiau aplink vien plytos ir posūkį draudžiantys ženklai.

9:27.: Drebam iš susierzinimo. Plytos, plytos, plytos.

9:29.: Dairomės...

9:31.: Policijos nėra.

9:35.: Kelios plytos ir jau parkuojamės.

10:00: Truputį užgaišome registratūroje, tačiau galų gale jau turime savo kambarį. Susikraunam daiktus, dušas nuplauna kelionines dulkes, pasitikrinam „aparatūrą" (fotoaparatas, tušinukai, užrašų knygutė, pažymėjimai ir t.t.). Įsitikinę, kad jau esam pasiruošę, keliaujam į antrąjį viešbučio aukštą, kur jau turėtų prasidėti antrosios turnyro dienos mūšiai. Kad ir kaip būtų keista, mus pasitinka žavinga mergina, pasidabinusi plačia šypsena. „Labą dieną, mes tokie ir tokie...", – greitas duomenų sutikrinimas, ir štai – ant kaklo jau kabo žurnalisto pažymėjimas, o ranką puošia apyrankė (uh, kaip ji (apyrankė) mums įkyrėjo), leidžianti lankytis visur, kur tik nori. Paprašome mergaitės, kad ji mus pristatytų organizatoriams, tačiau ji mandagiai atsisako tai daryti, mat organizatoriai dabar užsiėmę kažkokios kameros derinimu. Pykstam.



10:30 Smaginamės su „N-Gage" merginomis, kadangi pirmosios kovos numatytos 11:00. Vėliau geriam kavą ir apsirūpinam dideliu kiekiu becukrės kolos.



11:00 Prasideda kovos. Jei atvirai, sunku suprasti kas ir kaip, kadangi salėje vienu metu „taškosi" milžiniškas kiekis žmonių, o stebinčiųjų dar daugiau. Sunku prasibrauti, tad slampinėjam aplinkui, aplankom spaudos kampelį ir tuščią žiūrovų salę. Ten laikinai ir apsistojam, kad susipažintume su statistika.

11:45 Ilgas popierių vartymas ir bandymas kažką juose suprasti davė savo vaisų – į turnyrą užsiregistravo daugiau kaip 140 komandų iš daugiau kaip 18 šalių. Atrodo įspūdingai? Deja, startinį mokestį (nei didelį, nei mažą – 100EUR) susimokėjo ir į čempionatą atvyko tik 25 komandos iš 8 šalių. Kad ir kaip ten būtų – vis tik tai didelis žmonių skaičius. Vartydami sausus statistikos lapus, taip pat atkreipėme dėmesį į tai, kad turnyre užsiregistravo ir 7 komandos iš Lietuvos, tačiau atvyko tik dvi – „df" (iškrito pirmąją dieną, tad jų žaidimo nepamatėm) ir „Reset Club" (kaip tik „ruošėsi" iškristi, kol mes sėdėjome žiūrovų salėje). Vidutinis į turnyrą atvykusių žaidėjų amžius – apie 20 metų. Vyriausias turnyro dalyvis – 28 metų Roby „Bom" Quick iš „Team AMD Gamers" (UK). Kiek turnyre apsilankė žiūrovų, dar neaišku, tačiau organizatoriai teigia, kad prie žiūrovų galima priskirti ir kviestinius 134 V.I.P. svečius. Taigi, tiek apie žmones. Pakuojamės lapus į kuprinę ir keliaujam į salę ieškoti brolių lietuvių.

12:30 Apžvelgiam tikrai įspūdingą salę, kurioje stovi net 160 kompiuterių, skirtų grynai žaidimui. Visų jų konfigūracija vienoda (CPU: Intel Pentium 4 2.8GHz/512Kb 800MHz with hyper threading technology; Motininė plokštė: i865PE ATX; RAM: 512Mb DDR PC333; HDD: 40GB 7200rpm; Video: 128Mb DDR GeForce FX 5200; Garsas: Creative Sound Blaster, Live 5.1; Monitorius: CRT Flat 17''; OS: Windows XP Professional). Tikrai įspūdingas ir savo didybe pribloškiantis vaizdas. Keliaudami link tos vietos, iš kur sklinda lietuviški šūksniai, prasilenkiame su turnyro favoritais DSky (Suomija) bei labai santūriais ir daug žadančiais ukrainiečiais GSC. Beje, salė, kurioje vyko žaidimas, užima 395 kvadratinius metrus prašmatnaus viešbučio ploto, salė žiūrovams – 288m^2, o holas, kuriame bendravo ir ilsėjosi turnyro dalyviai (o mes kirkinom „Ngage" merginas) – 625m^2. Alkūnių pagalba prasibrauname iki žaidžiančios „Reset Club" komandos, kuri kaip tik gavo įspėjimą už taisyklių nepaisymą (mirę, o kalbasi :)). Stovim, stebim, kaip juos skriaudžia, tačiau kišenėse laikom špygas – vilties dar yra. Pirmąją turnyro dieną nežymiai pralaimėję GSC (UKR)





bei kiek stipriau gavę nuo „Eclipse" (LV), mūsiškiai „sutaršė" kitas dvi konkurentų komandas – „Dark Temple" (LV) ir „Prescision" (LV) – bei pateko į antros dienos varžybas. Tai jau pasiekimas.

13:22 Sėdim hole, bendraujam su „Reset'ais". „Nepateisinę" visos Lietuvos lūkesčių, komandos nariai pasakoja mums kažkokias istorijas apie nematytus žemėlapius ir ne tobulai „nušlifuotą" komandinį darbą. Mes, žinoma, tikim ir kuo nuoširdžiausiai užjaučiam :). Jei atvirai, iš kalbos supratom, kad komanda išvakarėse šiek tiek pavakarojo, tad vėlai atsigulė miegoti. Suprantama, jog tai taip pat darė įtaką rezultatams. Kad ir kaip ten būtų, vien tik patekimas į antrąjį etapą – jau šioks toks rezultatas, o jei vaikinai išspręs vyraujančias komandinio darbo ir disciplinos (!) problemas, rezultatai turėtų gerėti. Ko jiems ir linkime.

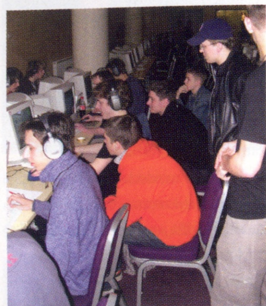
13:35 Nusifotografuojame su „Reset'ais" atminimui, jų laukia paskutinė kova su „Team Sisu" (Suomija). Nusprendžiame daryti pietų pertrauką. Radome nuostabią piceriją. Apsirijom. Užslinko tingulys, tačiau didvyriškai jį „užsmaugę", pasukam „Reval" viešbučio link.



15:00 Cha. Pasirodo, dabar prasidėjo oficiali pertrauka. Nustembam, kodėl organizatoriai neišdalino programėlių, kad būtų lengviau orientuotis. Pasiklausinėjam. Pasirodo, kad po pertraukos laimėtojai jau nebežais, žais tik kelios likusios „looser'ių" komandos, kurios vis dar turi šansų patekti į rytdienos finalus. Supratę, kad kažko panašaus į programėles taip ir negausim, gūžtelim pečiais ir keliaujam į kambarį. Kol kolega lepinasi dušu (vanduo jį kažkaip keistai veikia), „sukalu" kelias partijas televizoriuje įmontuoto „Pac-Man'o".



15:30 Grįžtam į kovų areną. Pasirodo, pražiopsojom (programa!) paskutinę „Reset'ų" kovą. Iš aplinkinių sužinome, kad „Team SISU" mūsiškius „sudorojo". Gaila.



Susipažįstame su puikiu pašnekovu, „GSC komandos" vadybininku Igoriu. Kol jo komanda ruošėsi eiliniam susirėmimui (taip taip, jie buvo tarp „looser'ių"), trumpai pakalbėjome apie kiber–sportą, „GSC komandą", „Intel HT" renginį bei žaidėjų ir žaidimo kultūrą pasaulyje. Igoriui kalbant apie Ukrainą, mūsų galvose nuolatos „piešėsi" Lietuvos vaizdas. Viskas pas juos panašiai kaip ir pas mus: juos persekioja tos pačios problemos ir galimybių žaidimui jie turi ne ką daugiau, nei mes. Kad ir



kaip būtų, ilgas ir įdomus pokalbis su Igoriu mums tarsi įrodė, kad kiber–sporto dirva mūsų šalyje jau paruošta. Pasak Igorio, tiek mūsų šalyje, tiek jo gimtojoje Ukrainoje pagrindinis stabdis šios sporto šakos populiarėjimui – žmonių abejingumas (tiek žaidžiančių, tiek nežaidžiančių), informacijos trūkumas bei naujovių baimė. Taip kalba pasisuko komandos vadybininko reikalingumo link. Pasak Igorio, komanda, norinti kažko pasiekti, privalo turėti atramą bei žmogų, stebintį veiksmą iš šalies. Nors ir nenorėdamas pasakoti apie savo darbo detales, Igoris vis dėlto paminėjo keletą savo pareigų. Į jas įeina ir žaidėjų kontrolė, ir savotiška psichologinė pagalba, ir žaidi-

Interviu su „Intel HT 4 Cup" organizatoriumi Denisu Rasdobutko

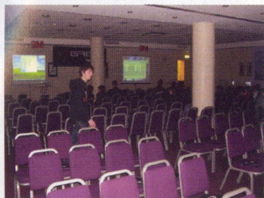
„PC Klubas": Kaip jūs manote, ką apibrėžia sąvoka „kiber–sportas"?
Denis Rasdobutko: Aš nebūčiau linkęs atskirti kiber–sporto nuo kitų sporto šakų, na, o apibūdinti sąvoką „sportas", manau, galite ir patys.
PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kiber–sportą Pabaltyje ir pasaulyje?
D.R.: Pasaulyje – tai nauja ir labai greitai besivystanti sporto šaka, Pabaltijo šalyse kiber–sportas kol kas tėra „sunkaus gimdymo" stadijoje.
PCK: Taigi, jūs manote, kad kiber–sportą jau galime vadinti brandžiu reiškiniu?
D.R.: Taip! Be jokios abejonės.
PCK: Tokiu atveju, ši sporto šaka jau turėtų turėti savas tradicijas? O taip pat ir šviesią ateitį...
D.R.: Mano galva, vienintelė šiandieninė šios sporto šakos problema yra jos „išvaizda" (Kalbu apie galimybes pritraukti žiūrovus iš šalies). Jei mums pavyks išspręsti šį nesusipratimą, kiber–sporto laukia išties didi ateitis.
PCK: Kokius tikslus jūs iškėlėte sau, organizuodami „Intel HT" turnyrą? Ar pavyko juos įgyvendinti? Ir, apskritai, ar jūs patenkinti savo darbu?
D.R.: Pagrindinis ir vienintelis mūsų tikslas buvo sukurti konkurencingą, Europietiško lygio produktą (čempionatą). Man atrodo, kad tai mums pavyko.
PCK: Na, ir kiek gi žmonių siekė šio kilnaus tikslo?
D.R.: Keturi žmonės.
PCK: Kokiais kriterijais vadovavotės, rinkdami teisėjus?
D.R.: Buvo du kriterijai: profesionalumas ir noras dirbti.
PCK: Kaip jūs manote, kokį vaidmenį kiber–sporto pasaulyje suvaidino jūsų turnyras?
D.R.: Manau, kad laikas parodys (šelmiškai šypsosi).
PCK: Stebėdamas žaidimus, pastebėjau, kad viskas vyko itin sklandžiai. Stebint iš šono, renginys tikrai vyko kultūringai ir be didesnių nesklandumų, todėl man, be abejo, smalsu, ar taip buvo iš tikrųjų? Gal mano žvitri akis kažką pražiopsojo?
D.R.: Keista ir smagu. Nesklandumų nebuvo.
PCK: Kaip jūs manote, kiek laiko liko CS'ui? Kaip turnyrų organizatorius jūs jau galvojate apie galimas alternatyvas? Galbūt, netgi svarstote galimybes pakeisti ne tik žaidimą, bet ir žanrą?
D.R.: Mano nuomone, atsakymas į visus klausimus paprastas – CS =„ Call of Duty".
PCK: Jūsų artimiausi planai?
D.R.: Organizuosime WCG Baltic.
PCK: Ačiū už pokalbį ir iki greitų... Juk pakviesite mus į „WCG Baltic"?
D.R.: Jūs jau pakviesti. Sėkmės.





mo metu įkaitusių aistrų gesinimas. Anot Igorio, jo komanda – samdiniai, kuriems mokami pinigai ir atitinkamai keliamos šiokios tokios sąlygos. Tuo mes įsitikinome, kai Igoris iš anksto įspėjo komandą, kad pergalės atveju 22:00 visa komanda turi būti lovose. Beje, komandos vadybininkas tvarkė ne tik komandos dienotvarkę, bet ir elgesį (turnyrų metu komandos nariams griežtai draudžiama keiktis ar kelti panika). Tai, ko gero, buvo santūriausia ir charizmatiškiausia komanda turnyre.

16:30 Nepastebėjom, kaip besišnekučiuojant, pralėkė valanda. Ką gi, „GSC" komandos laukia lemiamas susirėmimas su ganėtinai pavojingais latviais „t.steel". Netrukdom ruoštis, keliaujam į žiūrovų salę, kur vyksta kovų transliacija. Na ne, kovą žiūrėsime „gyvai", kadangi raudonos apyrankės kol kas mums tai leidžia. Vis dėlto buvo smalsu, kiek gi žiūrovų yra salėje. Tuščia. Na, ne visai



tuščia – ant kas penktos kėdės sėdi vienas kitas CS'eris (dalyvis) ir kramsnoja pirmame aukšte parduodamus „Hot Dog'us". Tačiau iš gatvės atklydusių žiūrovų beveik nematyti. Nors širdyje ir galima būtų pasidžiaugti bent tokia organizatorių nesėkme (juk nebūtume Lietuviai, jei praleistume progą padžiūgauti iš svetimų nelaimių :)), tačiau liūdim. Mums prieš akis tvirtai įrėmusi kojas stovėjo opiausia kiber–sporto problema. Norint, kad šis sportas išties taptų populiarus, jam negana tik žaidėjų, jam reikalingi ir rėmėjai. Rėmėjai, kaip žinia, remia tik tokius renginius, kur jų stendus mato žiūrovai. Kuo daugiau žiūrovų, tuo daugiau rėmėjų – ir ne atvirkščiai. Tiesa, „Intel HT" turnyro atveju, prie žiūrovų trūkumo prisidėjo ir patys organizatoriai, kadangi įėjimas žiūrovams kainavo 5 EUR. Iš vienos pusės, tai teisingas sprendimas, norint atsiriboti nuo gatvės valkatų. Iš kitos pusės, tokia kaina galėjo pasirodyti per aukšta ir nuoširdžiai kiber–sportu besidomintiems žiūrovams. Giliu mūsų įsitikinimu, gatvės vaikus atbaidytų ir kur kas mažesnė 1,5-2 EUR kaina, tačiau ne mes organizuojam, ne mums ir spręsti. Tiesa?

17:56 Kova jau įpusėjusi. Akivaizdžiai matosi, kad „GSC" komanda geriausioj savo formoj. Viso turnyro metu „šlub-



čiojusi" ir jau beveik „nurašyta" komanda susiėmė ir sutriuškino savo priešininkus. Tuo pat metu, kitame salės kampe, „M-19" – komanda iš Rusijos negailestingai naikino „Reset" skriaudikus – „Team Sisu".



19:00 Viskas. Išties ilga diena baigėsi. Daugiau ar mažiau tapo aiškūs kitos dienos įvykiai. Užkulisiuose jau sklando gandai, kad pergalę nuskins „Dsky". Beje, kai apie tai pakalbėjome su organizatoriais, jie net neabejojo, kad gandai teisingi. Na, asmeniškai mums labai patiko rusų „Virtus Pro" taktinė žaidimo dalis



bei „GSC" komandinis darbas, tačiau patirtis (dalyvavimo stambiuose turnyruose) bei „skill'as" (šaudyme) akivaizdžiai buvo Suomių pusėje. Į kitos dienos varžybas taip pat pateko lenkai „Pentagram 2S", „M19" ir švedai „Gamers.nu". Tikėjomės, kad finalų metu kėdės lūš nuo žiūrovų gausos.

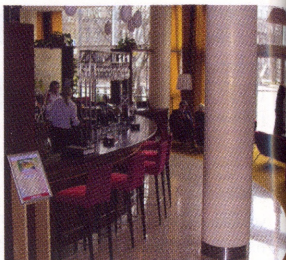
24:00 Daug visko nuveikėm. Labanakt.

Kovo 29d.

10:00.: Pakuojamės daiktus, kadangi kambarius reikia palikti iki 12:00, o lakstyti su kuprine finalų metu kažkaip nesinori.

10:30.: Dviguba „espresso" vestibiulyje. Ir kas tiems latviams pasidarė? Norint pačio elementariausio dalyko – dviejų puodelių „espresso", supiltų į vieną didesnį, padavėjui reikia 10 minučių aiškinti, kaip tai daroma.

11:00.: Prasideda finalinės kovos. Žiūrovų salėje nematyti, į žaidimų salę jau nebeįleidžia ir spaudos. Taip, finalai – dalykas rimtas. Suprantam. Pasitikrinam becukrės kolos atsargas ir keliaujam į žiūrovams skirtą salę. Čia jau susirinkusi nemaža kompanija, kurią sudarė keletas organizatorių, viešbučio apsauga, užsisvajojusi valytoja ir kelios dešimtys dalyvių. Žiūrovų mes nematėm. Keliaujam organizatorių link. Gražiai ir „per aplinkui" bandom išsiklausinėti, kas per situacija su žiūrovais. Gaunam šokiruojantį atsakymą – žiūrovų buvo per 400. Kaip? Kur? Na, bet pirmąją dieną mūsų nebu-



vo... Galbūt tada? Paklausėm ir dėl HLTV transliacijų. Gavome atsakymą, kad finalinius žaidimus stebi per 1000 žmonių. Lyg ir nemažas skaičius, tačiau mums pasirodė mažoka. Pradedam diskusiją apie nedovanotiną CS'erių abejingumą.

13:00.: Situacija daugiau ar mažiau aiški. Liko vos kelios kovos, tad jau „atviru tekstu" sveikinami nugalėtojai „Dsky". Mums į akį kritusios jaunos komandos – „GSC" ir „Virtus Pro" – pasirodo, patiko daugeliui salėje sėdinčių žiūrovų. Jei sakyti teisybę, tai vienintelės komandos, kurioms buvo ištisai plojama. „GSC", ko gero, žavėjo visus savo gyvąja išvaizda ir



nežemišku susitvardymu, kai tuo tarpu „Virtus Pro" kone genialiai planavo savo puolimus ir gynybą. Stebint kovas taktiniame žemėlapyje, aiškiai matėsi nerealus „Virtus Pro" pranašumas prieš visus konkurentus, tačiau bėda ta, kad šaudant kolektyve iškildavo rimtų problemų. Taigi, šią minutę aišku, kad „Pentagram 2S" ir

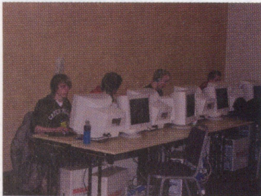




„ M-19“ savo kovą baigė. Beje, kaip tik dabar „ Virtus Pro“ kaunasi su „ GSC“. Nors persiplėšk.

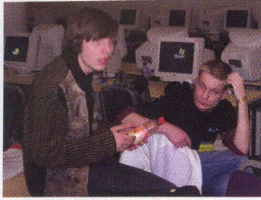
14:00.: „ GSC“ pasitraukė iš varžybų. Skubame jų paguosti bei apiberti komplimentais puikiai pasirodžiusius „ Virtus Pro“. Tačiau nespėjus net įpusėti pokalbiui apie pritrenkiančią „ Virtus“ taktinę žaidimo pusę (jie nuolat įsigudrindavo užgriūti kiek geriau šaudančius „ GSC“ santykiu 3 prieš vieną. Tokioje situacijoje šaudymo „ skill'as“ retai tepadeda), jie vėl keliauja už uždarų durų. Šį kartą jų laukė neeilinis susirėmimas su „ Gamers.nu“.

15:04.: Geriausia kova iš visų vykusių ką tik baigėsi. Ir nė kiek neperdedu, sakydamas – geriausia. Pirmaisiais raundais akivaizdžiai ir be didesnio vargo pirmavusi „ Gamers.nu“, jau „ grasino“ šią kovą paversti žaidimu „ į vienus vartus“, tačiau visiškai netikėtai „ Virtus Pro“ perėmė iniciatyvą ir parodė liaudžiai, kas yra „ Comeback'as“ iš didžiosios C. Taip jau beveik sausai „ gavusi“ „ Virtus Pro“ privertė „ Gamers.nu“ sužaisti maksimalų partijų kiekį. Vis tik kalbant objekty-



viai, „ Virtus Pro“, nors ir taktiškai pranašesni, smarkiai nusileido „ Gamers.nu“ šaudymo srityje. Žaidžiant paskutines partijas, ko gero, suveikė ir jaudulys bei tarp komandos narių atsiradusios „ kibirkštys“. Jau anksčiau buvome pastebėję, kad „ Virtusai“ ne itin sugeba valdyti savo emocijas, ir žaidimo metu tarp komandos narių įsiplieksdavo barniai.

15:55.: Finalas pasirodė itin neįdomus. „ Dsky“, kaip ir žadėta, be pasigai-



lėjimo „ taršė“ savo konkurentus „ Gamers.nu“. Puikiai įvaldę tiek taktinę, tiek šaudymo žaidimo pusę „ Dsky“ „ baudė“ „ Gamers.nu“ rezultatu 10:0. Vėliau, kai teko keistis pusėmis, „ Dsky“ kolektyvas jau turėjo 12 taškų persvarą, tad iki pergalės tetrūko vieno. Perėjusi į puolimą, komanda pasirinko labai įdomią taktiką. Besąlygiškas „ Rush“. Tokiu būdu būsimi čempionai lengvai atidavė keletą taškų savo priešininkams, tačiau taip sudarė itin stiprų psichologinį spaudimą, kurio „ Gamers.nu“, deja, neatlaikė.



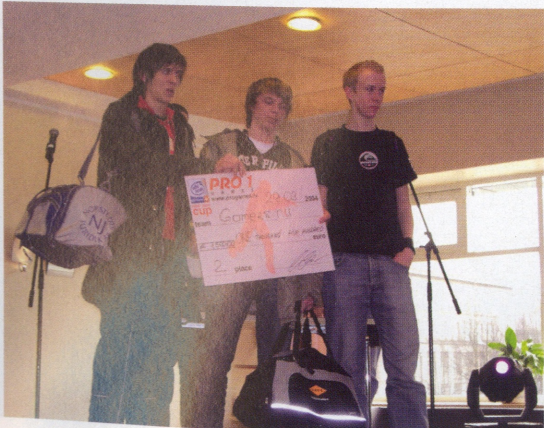
16:09.: Prasidėjo apdovanojimai – tyliai ir santūriai (dar vienas akmuo į organizatorių daržą). Be jokių kalbų, be jokių oficialių sveikinimų ar padėkų. Galų gale ceremonijoje nedalyvavo pusė į apdovanojimus pretenduojančių komandų. Kad ir kaip ten būtų, apdovanojimuose dalyvaujančių žaidėjų paprašėm pozuoti kameroms, tad „ pasigaminom“ tikrai smagių nuotraukų, kuriose matomi skaičiai, galbūt sužadins ir jūsų, mieli skaitytojai, apetitą…



17:00.: Atsisveikinam su visais naujais pažįstamais ir traukiam namų link. Jei kas paklaustų, ką manau apie šį turnyrą, sunku būtų atsakyti. Iš vienos pusės jis įrodo vieną ir labai svarbų faktą, jog CS – ne šiaip sau žaidimas, kai jį žaidžia išmanantys žmonės. CS'eriai – tai ne tik iš pamokų bėgantys ir daugiabučių rūsiuose gadinantys orą „ pacanai“… Tačiau iš kitos pusės – liūdna. Mūsų šalyje kiber–sportui desperatiškai trūksta dėmesio. Ir, deja, jo nebus tol, kol mūsų kiber–sportininkai nesuvoks keleto labai elementarių dalykų… Mūsų šalies visuomenė CS'ą vis dar traktuoja kaip rūsyje susirinkusių „ pacanų“ pramogą ir aš nedrįsčiau jos dėl to kaltinti.

P.S.: „Intel HT“ Taurės nugalėtojai:

1 vieta - „DSky“ - 4000 EUR
2 vieta - „Gamers.nu“ - 1500 EUR
3 vieta - „Virtus.Pro“ - 500 EUR
4 vieta - „GSC“ - 400 EUR
5 vieta - „M19“ - 200 EUR
6 vieta - P 2S - 200 EUR
7 vieta - „t.steel“ - 100 EUR
8 vieta - „Team SISU“ - 100 EUR







„IMPRESS" TURNYRAI

Balandžio 3-4 dienomis interneto klube „Impress", įsikūrusiame „Hyper Maksimoje", Kaune, įvyko antrasis klubo taurės „Counter Strike" turnyras. Pirmajame turnyre, vykusiame vasario mėnesį, laimėjusi vilniečių komanda, „x-zona", turėjo ginti čempiono vardą ir, kartu su kitomis 16 komandų, kovoti dėl teisės į pereinamąją taurę bei rungtis dėl piniginių ir daiktinių prizų.

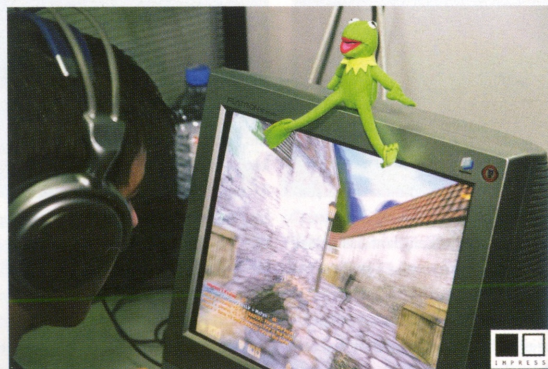




Antrasis turnyras nuo pirmojo stipriai skyrėsi savo teritoriniu mastu — jame dalyvavo daugiau komandų iš skirtingų Lietuvos miestų (Visagino, Klaipėdos, Šilutės/Tauragės, Marijampolės, Vilniaus ir Kauno), bei buvo pakviestos 3 komandos iš Rygos. Antrasis turnyras sugebėjo pasiekti ir populiarumo rekordą. Per internetinę transliavimo sistemą, „h.ltv", „Counter Strike" varžybas žiūrėjo 137 žmonės, o „irc" kanale rezultatus sekė 171 stebėtojas. Pačio turnyro vietoje taip pat buvo galima patogiai stebėti varžybas — jos buvo transliuojamos per video projektorių.

Varžybos vyko dvi dienas ir dėl ne perdėm didelio komandų skaičiaus viskas vyko sklandžiai ir tilpo į grafikus. Dalyviams dar liko laiko ir kėgliais pažaisti. Antrojo turnyro rezultatais, tiesa, labiausiai gali džiaugtis latviai —„Impress" taurė po ilgų kovų su savo tėvynainių ir lietuvių komandomis, o finale — su čempione „x-zona"– atiteko Latvijos komandai „t.steel". Tad iki kito turnyro „Impress" taurė stovės ir „Counter Strike" čempiono vardas sklandys Rygoje. Antroji vieta atiteko „x-zonai", o trečioji – „Impress" klubo komandai.

Apginti čempiono vardą ir kautis dėl tolimesnio taurės likimo „t.steel", bei kitos lietuvių, latvių ir, kaip tikisi organizatoriai, kitų užsienio šalių komandos susirinks trečiajame turnyre, kuris vyks birželio 26-27 dienomis, Kaune. Trečiasis turnyras žada būti išties kitoks, nei anks-









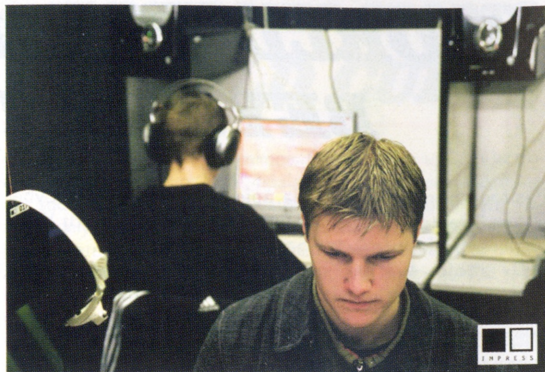
tesnieji. Veiksmas šį kartą vyks ne „Impress" klube, o... „Undinės" baseine! Taip taip, tuščiame, kariniais tinklais apkabinėtame, bei kita iš karinio jėgerių batalijono atvežta karine technika, papuoštame baseine. Čia bus sustatyti kompiuteriai, prie kurių ir sėdės CS kovotojai. Turnyro mastas tai pat bus didesnis — tikimasi, kad jame dalyvaus 30-40 komandų. Bus ir įvairios nakvynės galimybės: atsivežusieji miegmaišius, galės nakvoti sporto klubo salėje tik už 5 Lt. Kiti galės rinktis „Sporto" viešbutį už 23 Lt ar 3 žvaigždučių viešbutį už 100 Lt ir daugiau. Planuojamas ir turiningas laisvalaikis: už gautus kuponus su nuolaida bus galima pažaisti boulingą, pulą, nueiti į kiną, pasilinksminti naktiniame klube. Taip pat bus sudarytos sąlygos tėvams, kurių vaikai dalyvaus turnyre, gyventi su nuolaida viešbutyje bei stebėti vaikų pasirodymus. Registracijos mokestis ir prizai išlikę tokie patys. Dalyvio mokestis komandai – 150 lt. Prizai: 1300 Lt už 1 vietą, 700 už 2-ą ir 500 už 3-ą. Pirmųjų vietų laimėtojai taip pat gaus daiktinius prizus. Registruotis galima „Impress" svetainėje http://klubas.impress.lt/ nuo birželio 1 d.



„QUAKE III" ARENA ČEMPIONATAS

Balandžio 24 dieną interneto klube „Impress" įvyko Nova organizuotas „Quake III" Arena turnyras. Nors užsiregistravusių ir patvirtinusių dalyvavimą žaidėjų buvo 21, iš jų atvyko tik 12. Nepaisant daug mažesnio, nei tikėtasi dalyvių skaičiaus, turnyras vyko sklandžiai ir kokybiškai. Dalyviai susirinko iš įvairių Lietuvos miestų (Visagino, Panevėžio, Šiaulių, Kauno). Kaip ir į CS turnyrą, į „Quake 3" čempionatą atvyko ir 3 žaidėjai iš Latvijos.





Turnyras vyko 1 prieš 1. Buvo kovojama iki dviejų pergalių bei naudojama dvigubo iškritimo sistema. Kovos vyko šiuose QIII žemėlapiuose: „ZTN3 Tourney 1", „Pro–Q3 Tourney 4", „Pro–Q3 DM6", „Q3Tourney 2".

Turnyro nugalėtoju tapo **cgu Guard** iš Šiaulių. Jam atiteko naujutėlė „Logitech MX510" pelė bei 100 Lt piniginis prizas. 2–oji vieta atiteko latviui **Demon**, prizai — JVC ausinės ir 100 Lt. Trečiąją vietą taip pat laimėjo latvis **Crims** (prizas 50 Lt).

„QUAKE III" BALTIJOS LYGA

„Quake III" turnyro metu buvo nuspręsta pradėti realizuoti jau senokai Novai ir kitiems „Quake 3" sportininkams kilusią mintį – įkurti Lietuvos–Latvijos (vėliau ir Baltijos) „Quake III" lygą. Šią idėją geranoriškai sutiko paremti interneto klubas „IMPRESS". Pradžioje siekiama surengti bendrą turnyrą, kurio atrankiniai etapai vyks Latvijoje ir Lietuvoje, o į finalą, vyksiantį Lietuvoje, suvažiuos geriausi žaidėjai iš abiejų šalių. Planuojama, kad kvalifikacinės varžybos prasidės jau liepos mėnesį.

Taip pat jau yra paruošti planai sukurti šiai lygai skirtą interneto svetainę, kurioje bus talpinama visa informacija apie turnyrus, žaidėjų reitingus bei kita su lyga ir bendrai kiber–sportu Lietuvoje ir Latvijoje susijusi informacija.

Idėjos autoriais turi ir didesnių planų. Jei pasiteisins idėja įkurti „Quake III" Baltijos lygą, žadama į ją įtraukti bei organizuoti tarpvalstybinius turnyrus ir kitiems žaidimams: „Unreal 2004" ir „Warcraft III".



„WORLD CYBER GAMES 2004: BEYOND THE GAME“

Pasirodė pirmoji informacija apie šių metų „World Cyber Games“ čempionatą, kurio finalas iš praėjusių metų WCG sostinės, Seulo, persikels į San Franciską JAV.

Be abejo, svarbiausias dalykas naujajame čempionate yra žaidimai. šiais metais oficialiais WCG žaidimais tapo šie:

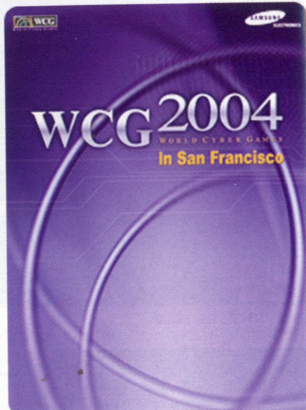
Which WCG 2004 official event would you prefer to participate?
(Expire date : 2004-05-06 18:00 GMT+9 / 266 Comments | total 9846 voted)
CS : Condition Zero (PC) 11% (1054)
FIFA Soccer 2004 (PC) 4% (426)
NFS : Underground (PC) 4% (369)
StarCraft : Brood War (PC) 59% (5801)
UT2004 (PC) 6% (623)
WarIII : Frozen Throne (PC) 13% (1241)
Halo (Xbox) 3% (268)
Project Gotham Racing 2 (Xbox) 1% (64)

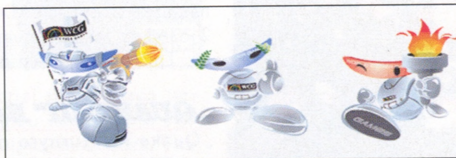
„StarCraft: Brood War“ (RTS)
„WarCraft III: Frozen Throne“ (RTS)
„Counter-Strike: Condition Zero“ (FPS)
„Unreal Tournament 2004“ (FPS)
„FIFA Soccer 2004“ (Sportas)
„Need For Speed: Underground“ (lenktynės)
„Halo“ (Xbox FPS)
„Project Gotham Racing 2“ (Xbox lenktynės)

Palyginus su praėjusiais metais, oficialusis čempionato sąrašas pailgėjo dviem žaidimais — abu jie lenktynių žanro. Didžiausias siurprizas, be abejo, yra „Need For Speed: Underground“ įtraukimas į čempionato žaidimus. Sprendžiant iš didžiulio populiarumo susilaukusio „PC Klubo“ NFS konkurso, šis žaidimas turėtų susilaukti nemažai dalyvių ir Lietuvoje. Tiesa, dar nėra oficialiai patvirtinta, kokie žaidimai bus oficialūs Baltijos WCG etape.

Pateiktos ir oficialios čempionato žaidimų taisyklės. Plačiau papasakosime apie kelių žaidimų taisykles.

„WCG 2004 Grand Finals“ bus rengiamas „Bill Graham Civic Auditorium“ San Franciske spalio 6–10 dienomis. Tikimasi, kad finale dalyvaus 700 žaidėjų iš 60 pasaulio šalių. Kaip ir praėjusiais metais, „World Cyber Games“ žada ne tik žaidimus, bet ir kultūrinę dalį. „World Cultural Festival“ neturi jokių kultūrinių barjerų ir gerbia universalius etinius principus be nacionalinių ribų.





ČEMPIONATO ŽAIDIMŲ TAISYKLĖS

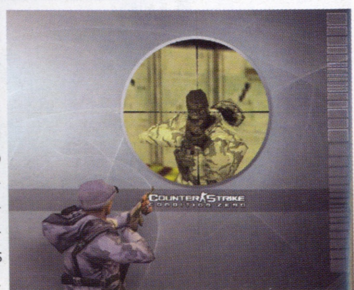
„Need For Speed: Underground“

Varžomasi bus vienas prieš vieną. Nugalėtoju taps geriausiai pravažiavęs trijuose mačuose. Važiuojama „Circuit“ trasose. Kiekvieno pravažiavimo pabaigoje žaidėjai turės laikyti paskutinį atvirą žaidimo vaizdą su laikais ir gauti patvirtinimą iš teisėjo. Mačo nugalėtoju taps žaidėjas, kuris pirmas pravažiuos 3 trasos ratus ir kirs finišo liniją. Lenktyniaujama bus šiose trasose: „National Rail“, „Terminal“, „Stadium“, „Market Street Reverse“, „Atlantica“. Nacionalinėse pirmenybėse žemėlapiai gali būti pridėti. Dėmesio: žaidėjas galės naudoti savo suderintą automobilį išsaugotame faile! Taip pat žaidėjas galės nusistatyti „Safe Control“, HUD, „Camera View“ ir „Transmission“.



„Counter Strike: Condition Zero“

Varžybos, kaip įprasta, vyks penki prieš penkis. Likus vienai dienai iki varžybų, leidžiama pakeisti tik vieną arba du komandos narius. Bus žaidžiami 24 raundai: 12 už teroristus ir 12 už anti-teroristus. Raundo laikas – 3 minutės. Laimi komanda, pirma laimėjusi 13 raundų. Lygybės atveju, žaidžiami papildomi 6 raundai (3 už kiekvieną pusę), kol paaiškėja nugalėtojas. Oficialūs žemėlapiai: „De_Aztec“, „De_Cbble“, „De_Dust2“, „De_Inferno“, „De_Nuke“, „De_Train“. Žinutes (messagemode1) žaidime gali rašyti tik komandų lyderiai. Kiti komandos nariai gali naudotis tik komandinėmis žinutėmis (messagemode2). Komandos nariai gali kalbėti žaidimo metu, kol jie yra gyvi, arba kai visi žūsta. Žuvęs narys, negali kalbėti su kitais iki sekančio raundo.





„Unreal Tournament 2004"

Varžybos vyks vienas prieš vieną. Vieno mačo trukmė – 15 minučių. Jei praėjus nustatytam laikui, rezultatas lygus, žaidžiama iki pirmos mirties. Negalima naudoti Super ginklų, adrenalino ir dvigubos žalos. Žemėlapiai: „DM-1on1-Roughinery", „DM-DE-Ironic", „DM-Rankin", „DM-Deck17".

„Warcraft III: Frozen Throne"

Varžybos vyks vienas prieš vieną. Laikas neribojamas, žaidžiama kol paaiškės nugalėtojas. Nugalėtoju tampa žaidėjas, visiškai sunaikinęs priešininką, arba priešininko „kapituliacijos" atveju. Žaidime galima laisvai pasirinkti rasę, žaidžiama didžiausiu greičiu. Varžybų žemėlapiai: „Lost Temple", „Turtle Rock", „Gnoll Wood", „Twisted Meadows" (nacionalinėse varžybose galima pridėti papildomų žemėlapių). Galima asmeniškai modifikuoti valdymo nustatymus — failą „customkeyinfo.txt".



„FIFA Soccer 2004"

Varžybos vyks vienas prieš vieną „namų" ir „svečių" sistemoje („UEFA Champions League" formatas). Oficialus režimas — „International". Vieną mačą sudarys dvi varžybos,– kiekvienas žaidėjas po kartą žais „namie" ir „svečiuose". Pergalės nustatymo tvarka tokia: 1. Skaičiuojamos pergalės/pralaimėjimai už du žaidimus;
2. Skaičiuojamas įvarčių skirtumas;
3. Skaičiuojami įvarčiai svečiuose, kas surinko daugiau įvarčių;
4. Jei po trijų skaičiavimų vis dar lygiosios, tada žaidžiamas „auksinio" įvarčio mačas („namie" ar „svečiuose" sprendžiama burtais).
Žaidžiant negalima naudoti jokių „pačų". Sutartinai negalima keisti komandų ir žaidėjų savybių. Abiejų pusių žaidėjai turi pasirinkti opcijas, prieš pradedant žaidimą. Mačo rezultatas bus pripažintas, net jei po jo žaidėjai patvirtins, kad naudojo skirtingas opcijas. Esminiai nustatymai: sunkumo lygis — „World Class", žaidimo greitis – normalus, kėlinio trukmė – 6 minutės, sužalojimai įjungti, „power–up" greitis 10 %.

„StarCraft: Brood War"

Varžybos vienas prieš vieną. Laiko apribojimų nėra, žaidžiama kol paaiškės nugalėtojas. Laimi žaidėjas, visiškai sunaikinęs priešininką, taip pat pasidavus jo priešininkui. žaidimo režimas — „Melee", rasės pasirinkimas laisvas, žemėlapio dydis 128x128, žaidimo greitis — greičiausias. Varžybų žemėlapiai: „WCG Korhal of Ceres", „WCG Martian Cross", „WCG Gorky Island", „WCG Dahlia of Jungle".

„ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP"

Liepos 6-11 dienomis Futuroskope, Prancūzijoje, vyks „Electronic Sports World Cup 2004" finalas. ESWC yra vienas didžiausių, sudėtingiausių ir prestižiškiausių video žaidimų turnyrų, kuriame dalyvauja čempionai iš viso pasaulio. Šiemet vyks antrasis ESWC čempionatas. Praėjusiais metais šiame turnyre dalyvavo apie 150 000 žaidėjų, o finale, Prancūzijoje, susirinko 358 sportininkai iš 37 šalių. Turnyrą stebėjo tūkstančiai žiūrovų. Laurus pernai „nuskynė" švedai: komanda „Adrenaline" (ankstesnis pavadinimas „Team 9") laimėjo CS turnyrą, o Heman iš SK tapo geriausiu „Warcraft III" žaidėju. Šiemet ESWC atrankinės varžybos vyksta 50–yje šalių, tarp jų ir Lietuvoje. Planuojama, kad iš viso atrankinėse varžybose dalyvaus apie 250 000 žaidėjų, o į finalą susirinks apie 500 geriausių pasaulio kiber–sportininkų.

Lietuvoje ir kitose šalyse atrankinės varžybos turi būti surengtos iki birželio pradžios. Lietuvos žaidėjų laukia ir papildomas turnyras Rusijoje. Birželio pabaigoje penkios šalys: Lietuva, Latvija, Estija, Baltarusija ir Rusija dalyvaus specialiame turnyre „Territory of Five Nations", Maskvoje. Šį turnyrą remia kompanija „IT–Teritory".

Oficialiais ESWC 2004 •aidimais paskelbti „Counter Strike", „Warcraft III: Frozen Throne" ir „Pro Evolution Soccer 3". Planuojama, kad „Counter Strike" finale dalyvaus 49 komandos iš 43 šalių, „Warcraft III" — 62 žaidėjai iš 42 šalių, o „Pro Evolution Soccer 3" — 56 žaidėjai iš 38 valstybių. Turnyro priziniai fondai išties nemaži: „Counter Strike" „iždą" sudaro 100 000 JAV dolerių (1 vieta — 40 000, 2– 24 000, 3– 12 000), „Warcraft III" ir „Pro Evolution Soccer 3" po 25 000 USD (1 vieta– 10 000, 2– 6 000, 3– 3000).

Be pagrindinių ESWC 2004 turnyrų vyks du specialūs čempionatai: „Quake III Arena" ir „Counter-Strike Female". „Counter-Strike Female" turnyre dėl 20.000$ piniginių prizų kovos 16 moterų komandų (norą dalyvauti pareiškė 46 komandos). „Quake III" čempionate dalyvaus 42 žaidėjai iš 16 šalių. Į papildomą Q3 laukimo sąrašą pateko ir Estija (kapitonas Scient), tačiau estai galės dalyvauti tik tuo atveju, jei negalės atvykti kas nors iš pagrindinių dalyvių.

Kaip minėjome, ESWC 2004 vyks Futuroskope — ypač moderniame, pramogoms skirtame Prancūzijos mieste. Turnyro dalyviai ir žiūrovai gaus specialius šventinius pramogų paketus, į kuriuos be bilietų į ESWC varžybas taip pat įeis bilietai į Futuroscope parką, taip pat nuolaidos apgyvendinimui ir maistui įvairios klasės viešbučiuose bei įvairios išskirtinės nuolaidos kitoms paslaugoms. Galima pasirinkti įvairius variantus, o paketas visam turnyrui kainuos apie 100 Eurų.

ESWC 2004 organizatoriai sugebėjo pritraukti įvairių rėmėjų. Pagrindinis čempionato sponsorius yra „Nvidia", taip pat jį remia „Konami of Europe", „Vivendi Universal Games" ir kitos kompanijos.

ESWC GRAND FINAL: 6-11 JULY
FUTUROSCOPE, FRANCE
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
NVIDIA
Main Menu
Home
Overview
News & Features
Preliminaries
Finals
Organization
Media
Sponsors
Features
Counter-Strike Female - Selected Teams
The Counter-Strike Female tournament of the Electronic Sports World Cup 2004 will oppose 16 teams for $20,000 of cash prize. After a careful analysis of the 46 candidate teams , the selection committee has selected
Quake 3 - Selected Countries and Captains
Quake III Arena - Selected Countries and Captains The Quake III Arena Masters Cup of the Electronic Sports World Cup 2004 will oppose 16 national teams in duel-based matches. After a careful analysis of the 42 captain
ESWC Holiday Packages
The Futuroscope Park is providing exceptional holiday packages for this summer on the occasion of the Electronic Sports World Cup 2004, taking place Tuesday, July 6 to Sunday, July 11, 2004. These packages feature:
Global News
03 May THE REPUBLIC OF BELARUS â¤¤ A BRIEF OVERVIEW
29 Apr Pro Evolution Soccer Belgium Preliminary Result
29 Apr Counter Strike Belgium Preliminary Result
29 Apr South Africa declares winners
28 Apr The Bulgarian Female CS Team
27 Apr CS preliminary DONE!
27 Apr W3 preliminary DONE!
Preliminaries
select a country
Competitions
Official Disciplines
Counterstrike
Warcraft III



INTERVIU SU RIČARDU ŽILAIČIU, „IMPRESS" KLUBO DIREKTORIUMI

PC Klubas: Kaip manote, kaip suprantamas terminas „kiber–sportas"?
Ričardas Žilaitis: Gyvenimas ir veiksmas virtualioje erdvėje;

PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kibersportą Lietuvoje ir pasaulyje?
R.Ž.: Kiber–sportas, kaip sporto šaka, Lietuvoje neegzistuoja – yra tik aktyvus gyvenimas virtualiame pasaulyje. Judėjimas yra ir jis labai aktyvus.

PCK: Kaip manote, ar galima kibersportą pavadinti „subrendusiu" reiškiniu?
R.Ž.: Jis „bręsta" ir netrukus galėsime skinti pirmuosius vaisius. Tik tam, kad šie medžiai galėtų augti ir duoti gerą derlių, reikalingos geros sąlygos. Nuskynę vaisius, turėsime juos laikyti gerai įrengtuose sandėliuose, kad jie nesupūtų ir išlaikytų visas gerąsias savo savybes.

PCK: Ar turi jis praeitį, tradicijas?
R.Ž.: Taip. Tiesą sakant, tai yra paprasčiausi gatvės žaidimai, kurie vėliau buvo perkelti į virtualią erdvę. Paprasčiausi mediniai, plastmasiniai šautuvai pakeisti į modernius šaunamuosius e – ginklus. Tradicijos — jos formuojasi kaip tik dabar.

PCK: Ar turi jis ateitį, kokia ji galėtų būti?
R.Ž.: Ateitis priklauso nuo dabarties — kokią ją susikursime, tokia ji ir bus.

PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kibersportininkų kultūrą?
R.Ž.: Kultūra priklauso nuo sąlygų ir aplinkos, kurioje dirba ir leidžia savo laiką mūsų žaidėjai.

PCK: Ar skiriasi žaidėjų, dalyvaujančių turnyruose, elgesys nuo šiaip žaidžiančių?
R.Ž.: Kiekvieno žaidėjo tikslas yra laimėti, kiekvieno žaidžiančio – praleisti laiką.

PCK: Ar galima kalbėti apie kibersportininkų profesionalumą? Kokių tam reikia sąlygų?
R.Ž.: Reikalingiausi faktoriai:
1. žaidėjas turi turėti tikslą — būti geriausiu;
2. geras kompiuteris su visais sudedamaisiais komponentais;
3. geras vadybininkas;
4. gera motyvacija;
5. užtikrinta rytojaus diena.



PCK:: Ar pastebėjote kokių nors skirtumų tarp skirtingų šalių žaidėjų kultūros?
R.Ž.: Vakarų žaidėjai gyvena „šiltnamio" sąlygomis: jie aprūpinti geriausiais kompiuteriais, jie turi visko, ko jiems reikia. Galbūt todėl, noras laimėti jiems nėra toks svarbus.

Rytų žaidėjai — kovotojai iš prigimties, turintys didelį norą laimėti, bet ne visada turintys sąlygas treniruotis.

Lietuviai — Europos centras, jie turi ir norą laimėti, ir sąlygas treniruotis. Jiems beliko tik sudaryti sąlygas išvykti į geriausius turnyrus ir laimėti pagrindinius prizus.

PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kibersporto žaidimus? Ką manote apie CS, kaip „starndartinio" sportinio žaidimo, populiarumą?

R.Ž.: Kiekvienas žaidimas suteikia galimybę išbandyti save ir patikrinti savo sugebėjimus.

CS yra komandinis žaidimas, dėl to jis ir populiarus. CS į vieną vietą suburia net 5 žaidėjus, kurie turi vieną tikslą – laimėti. Jų priešininkai taip pat 5. Jau 10 vienoje vietoje ir visi jie turi tikslą – tapti nugalėtojais. Dar 10 žaidėjų stebi jų veiksmus, 25 domisi, kaip jiems sekasi. Iš viso – 45 šmonės, leidžiantys laiką prie vieno CS žaidimo. Tai ar jis gali būti nepopuliarus?

PCK: Kokia jo ateitis? Ar jis liks, ar jį reikėtų pakeisti kokiu nors kitu?
R.Ž.: Pasikeis žaidėjų karta – pasikeis ir žaidimas. Nieko nėra amžino.

PCK: Ačiū už atsakymus!





sticker album

PANINI

www.paninigroup.com



Geriausių EUROPOS futbolininkų kolekcija





UEFA

Euro 2004

PORTUGAL

albumas + lipdukai

Albumą gali gauti NEMOKAMAI, jei teisingai atsakysi į šiuos klausimus ir atsiųsi kuponą iki 2004 05 15 adresu: EURO 2004, p.d. 2392, 44015 KAUNAS.

1. Kur vyks EURO 2004 finalinis turnyras?
   - ◯ PRANCŪZIJOJE ◯ PORTUGALIJOJE ◯ LATVIJOJE
2. Dalyvaujančios komandos suskirstytos į
   - ◯ 2 POGRUPIUS ◯ 3 POGRUPIUS ◯ 4 POGRUPIUS
3. Kuri iš komandų nedalyvaus čempionate?
   - ◯ LIETUVA ◯ LATVIJA ◯ ŠVEDIJA

Vardas ____________ Pavardė ____________

Adresas ____________

____________ Telefonas ____________

Albumus gaus pirmieji 20 teisingai atsakę į klausimus

PASIJUSK FŪLĖS ŽVAIGŽDE!

LAIMĖK TIKRĄ OFICIALŲ EURO 2004 FUTBOLO KAMUOLĮ!

KIEKVIENAS iki 2004 m. liepos 5 d. atsiuntęs 6 pakelius nuo EURO 2004 lipdukų gali laimėti oficialų EURO 2004 kamuolį!



ADIDAS specialiai 2004 metų Europos futbolo čempionatui sukūrė futbolo kamuolį ROTEIRO. Kuriant šį kamuolį buvo panaudotos naujos technologijos, o rezultatas - naujas standartas ateities futbolo kamuoliams. Kamuolys išsiskiria tuo, kad jo paviršiuje nėra siūlių. O pagal pirmus garsių futbolinkų atsiliepimus galime teigti, kad tai labai jautrus ir tikslus kamuolys, skirtas greitam ir techniškam futbolui. Įvarčių turi tikrai padaugėti, o mes galėsime mėgautis gražiu žaidimu...

Tuščius pakelius siųskit adresu: EURO 2004, p.d. 2392, 44015 KAUNAS. Nepamirškit parašyti savo vardo, pavardės, adreso ir telefono.



INTERVIU SU NOVA

Pasidalinti mintimis apie kiber–sportą, paprašėme ir Lietuvos „Quake 3" čempiono Mariaus / Novos, kuris ir toliau organizuoja čempionatus bei siekia populiarinti šį užsiėmimą ne tik Lietuvoje.

„PC Klubas" : Kaip manai, kas yra „kiber–sportas"?

Nova: Tai kibernetinis-sportas. Nemanau, kad Lietuvoje jis yra pripažintas kaip sportas, bet užsienyje jau seniai visiems aišku, kad tai daugiau nei tik žaidimas.

PCK: Kokia Tavo nuomonė apie kiber–sportą Lietuvoje ir pasaulyje?

N: Manau, kad Lietuvoje kiber–sportas yra visiškai neišvystytas. Čia šioje srityje žiojėja skylė, palyginus su likusiu pasauliu. Bet anksčiau ar vėliau tai įvyks, tad kodėl mums nepradėjus pirmiems? Dėl pasaulio... tai kiber–sportas tikrai nemažai išvystytas. Manau, šioje srityje daugiausiai pasiekę yra Fatal1ty bei SK.

PCK: Kaip manai, ar jau galima kiber–sportą pavadinti subrendusiu reiškiniu? Ar turi jis praeitį, tradicijas, ar turi jis ateitį?

N: Manau, kad kiber–sportas dar tikrai bręs, šis dalykas yra dar ne iki galo išvystytas pasaulyje. Tikrai nemanau, kad tai, kas pasiekta, yra riba, ir galvoju, kad ateityje kiber–sportas tik populiarės.

PCK: Kokia Tavo nuomonė apie kiber–sportininkų kultūrą? Ar pastebėjai kokių nors skirtumų tarp skirtingų šalių žaidėjų?

N: šiandienos Lietuvos žaidėjų kultūra aš asmeniškai esu tikrai nusivylęs. Galiu tik tikėtis, kad ateityje situacija pagerės. Kas liečia užsienį, tai dauguma žaidėjų į visa tai žiūri rimtai ir tai atsispindi jų elgesyje. Beje, nežinau ar





lietuviai yra išlepinti, ar kaip kitaip tai interpretuoti, bet jiems viskas turi būti pateikta „ant lėkštutės", trūksta susidomėjimo.

PCK: Kokia Tavo nuomonė apie kiber–sporto žaidimus? Ką manai apie „Counter Strike", kaip labiausiai paplitusį sportinį žaidimą? Kokia jo ateitis – ar jis liks, ar jį reikėtų pakeisti kokiu nors kitu? Kaip dėl „Unreal Tournament" serijos? Ar šis žaidimas žaidžiamas dėl to, kad nėra naujo „Quake", ar pats savaime yra geras ir tinkamas kiber–sportui?

N: Manau, kad CS šiuo metu yra išties populiariausias žaidimas. Visų pirma dėlto, kad tai komandinis žaidimas. Galbūt, CS pradėti žaisti yra daug paprasčiau, nei kitą žaidimą, bet aš tikrai nesakau, kad pasiekti viršūnes yra lengva. Kai mes pereiname nuo paprasto pasižaidimo prie profesionalaus jo vystymo, daug kas pasikeičia. Turiu galvoje, kad į žaidimą turi žiūrėti visai kitaip. Kalbant apie CS ilgaamžiškumą... Ko gero, CS dar tikrai kurį laiką liks topuose.

„Quake" turi tokią ypatybę, kurio kiti žaidimai neturi. Galbūt todėl, nei vienas iš „Quake" žanro žaidimų niekada „nemirs". Be abejo, jam trūksta atnaujinimų ar naujo žaidimo (Q4). Kūrėjai apleido „Quake", ir, manau, tai didžiausia priežastis, kodėl jis „liko už borto" pasaulinėje kiber–sporto arenoje. Aš nesakau, kad jo niekas nežaidžia, tiesiog jo populiarumas krito. Bet neverta nusiminti, vis tik laukiame Q4!

Kas liečia UT seriją, manau, ji turi ateitį vien dėl to, kad yra išleidžiami vis naujesni žaidimai. UT galbūt labiau panašesnis į „Quake", nei į CS. Šis žaidimas turi ateitį ir jis taip pat populiarės.

PCK: Ačiū už atsakymus!



INTERVIU SU INTERNETO KLUBO „RESET" RENGINIŲ ORGANIZATORIUMI JAROSLAVU DOMBROVSKIU

„PC Klubas": Kaip galėtumėte paaiškinti terminą „kiber–sportas"?

Jaroslavas Dombrovskis: Manau, kad priežodis „kiber" leidžia suprasti, apie ką kalbama. „Kiber" – tai visų pirma kompiuteriai, kompiuterinės technologijos ir t.t.

Kiber–sportas – tai varžybos, kuriose sportinis įrankis yra kompiuteris, o kova vyksta virtualioje erdvėje.

PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kiber–sportą Lietuvoje ir pasaulyje?

J.D.: Galvoju, kad Lietuvoje kiber–sportas dar yra tik pradinėje stadijoje, nes nedaugelis į tai žiūri rimtai. Daugeliui žmonių tai yra tik žaidimas. Bet, nepaisant to, praeitais metais Lietuva pirmą kartą dalyvavo pasauliniame kiber–sporto (WCG) čempionate, kuris vyko Korėjoje(Seule). Lietuvą atstovavo:

Dmitrij Stepanko – „WARCRAFT III: Reign Of Chaos" (žaidėjas iš „RESET" klubo) ir

Andrius Muraška – „Unreal Tournament 2003".

Jei kalbėtume apie kiber–sporto vystymąsi kitose šalyse, tai ten situacija šiek tiek geresnė. Pavyzdžiui, Europoje geriausi žaidėjai per savaitę gauna po 50$. Korėjoje į kiber–sportą žiūrima labai rimtai – neseniai profesionalus „Starcraft" žaidėjas, korėjietis, su viena įmone pasirašė metinę sutartį už 200.000$.

PCK: Kaip manote, ar galima kiber–sportą pavadinti jau „subrendusiu" reiškiniu?

J.D.: Manau, kad taip, kadangi kiekvienais metais didėja šalių, norinčių dalyvauti pasauliniame kiber–sporto čempionate, skaičius. Kiek man žinoma, šiais metais net Baltarusija nori prisijungti prie dalyvių sąrašo.

PCK: Ar turi jis praeitį, tradicijas?

J.D.: Galima sakyti, kad kiber–sporto gimimą nulėmė tinklinių žaidimų atsiradimas. Turbūt, kiber–sportas gimė, kai atsirado toks žaidimas, kaip „Doom". Vėliau atsirado „Quake 1". Tai lėmė kiber–sporto vystymąsi, kuris mums dabar yra žinomas: atsirado taisyklės, prasidėjo čempionatų rengimas — taip gimė kiber–sportas. Dar vėliau atsirado „StarCraft", „CounterStrike", „Warcraft"...

Viena garsiausių organizacijų CPL („Cyberathlets Professional League") rengia čempionatus, kurių prizinis fondas siekia šimtus tūkstančius dolerių. Profesionalius žaidimų klanus remia tokios įžymios firmos kaip „Intel", AMD ir kitos.

Dabar kiekvienais metais geriausi įvairių šalių žaidėjai renkasi Pasauliniame kiber–sporto čempionate WCG („World Cyber Games"), kurio pagrindinis organizatorius yra „SAMSUNG"... ir tai jau tapo tradicija.

PCK: Ar turi jis ateitį? Kokia ji galėtų būti?

J.D.: Kiber–sportas gyvuos tol, kol pasaulyje bus kompiuteriniai žaidimai ir žmonės, kurie juos žais. Aš asmeniškai norėčiau, kad ateityje kiber–sportas stiprintų savo pozicijas ir pasiektų Olimpinių žaidimų lygį.

PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kiber–sportininkų kultūrą? Ar skiriasi žaidėjų, dalyvaujančių turnyruose, elgesys nuo šiaip žaidžiančių?

J.D.: Kalbėti apie kiber–sportininkų kultūrą apskritai yra gan sudėtinga, nes kiekvienas žmogus elgiasi skirtingai ir tai priklauso nuo jo išsiauklėjimo. Didelių skirtumų tarp žaidėjų, dalyvaujančių turnyruose, ir paprastų, eilinių žaidėjų kaip ir nėra. Skirtumas tik tas, kad turnyro metu reikia valdyti savo emocijas, nes teisėjas gali diskvalifikuoti už netinkamą elgesį.



PCK: Ar galima kalbėti apie kiber–sportininkų profesionalumą? Kokios tam turėtų būti sąlygos?

J.D.: Visų pirma patys žaidėjai turi ne tik norėti žaisti, bet ir siekti užsibrėžto tikslo. O rėmėjų pareiga – suteikti žaidėjams galimybę treniruotis su gerais kompiuteriais, taip pat paremti finansiškai, kai komanda ar žaidėjas dalyvauja įvairiuose turnyruose.

PCK: Ar pastebėjote kokių nors skirtumų tarp skirtingų šalių žaidėjų kultūros?

J.D.: Jų elgesyje skirtumo kaip ir nėra, bet žaidimo stilius smarkiai skiriasi.

PCK: Kokia jūsų nuomonė apie kiber–sporto žaidimus? Ką manote apie CS, kaip „standartinio" sportinio žaidimo, populiarumą? Kokia jo ateitis? Ar jis liks, ar jį reikėtų pakeisti kokiu nors kitu žaidimu?

J.D.: CS – komandinis žaidimas, o žaisti komandoje yra daug įdomiau, negu vienam. O kas liečia šio žaidimo ateitį – sunku kažką prognozuoti. Bet keisti CS į kokį kitą žaidimą, manau, dar anksti.

PCK: Kaip dėl UT serijos? Ar jis žaidžiamas dėl to, kad nėra naujo „Quake", ar pats savaime yra geras ir tinkamas kiber–sportui?

J.D.: Ne paslaptis tai, kad, kai „QUAKE" išbraukė iš WCG žaidimų sąrašo, daugelis „QUAKE" gerbėjų pradėjo žaisti UT, todėl, kad šis žaidimas labiausiai panašus į „QUAKE". Šiaip šis žaidimas yra gan neblogas.

PCK: Kokią naudą gaunate, remdami CS komandą ir kitus žaidėjus? Kuo juos remiate? Kaip įsivaizduojate „profesionalų" kiber–sportą? Gal galite pasidalinti mintimis, kaip jį populiarinti, kad jis pasiektų aukštesnį lygį ir taptų labiau suprantamas kitiems, ne tik žaidėjams?

J.D.: Sudarant CS' o komandas ir suteikiant joms galimybę dalyvauti įvairiuose turnyruose (ne tik Lietuvoje), kompiuteriniai klubai padeda kiber–sporto vystymuisi Lietuvoje. Manau, kad kiekvienam klubui yra malonu matyti savo vardą tarp prizininkų CS, WC ar UT turnyruose.

O pagalba komandai ar žaidėjui, kaip jau minėjau, gali būti įvairi: tinkamų sąlygų treniruojantis sudarymas, taip pat finansinė parama, vykstant į turnyrus ir kt.

Norint, kad kiber–sportas taptų populiaresnis Lietuvoje, reikia jam suteikti daugiau televizijos ir spaudos dėmesio. Tada atsirastų rimtesnių rėmėjų.

PCK: Ačiū už atsakymus.

J.D.: Ačiū už klausimus.



LIETUVOJE NĖRA PROFESIONALIŲ ŽAIDĖJŲ

ŽILVINAS SVITOJUS

Nepradėsiu verkti, tiesiog noriu iš karto pateikti mūsų „kiber–sporto" diagnozę – negimęs. Įsiskaitykite į šį teiginį: Lietuvoje nėra ir niekada nebuvo nė vieno profesionalaus kompiuterinių žaidimų žaidėjo.

Šiame rašinyje, kuris gali pasirodyti niekam nereikalinga analizė, aš remiuosi asmenine nuomone, kurią susidariau jau beveik dešimtį metų dalyvaudamas, organizuodamas, o kartais net ir nugalėdamas įvairiuose „kiber–sporto" renginiuose. Posakis - „Aš esu profesionalus žaidimo „xxx" žaidėjas", yra paprasčiausiai juokingas. Ne tik Lietuvoje.

Aš žinau, jog Profesionalių Kiber–atletų Lyga arba (CPL) kasmet rengia milžiniškus renginius, kuriuose yra laimimi didžiuliai piniginiai prizai. Aš žinau, jog Korėjoje šis reiškinys yra toks paplitęs, kad „Samsung" su Korėjos Vyriausybe įkūrė organizaciją, kuri rengia pasaulinio mąsto „kiber–olimpines" žaidynes. Yra TV stočių, kurios tai transliuoja kiaurą parą, o kartais pamišę fanai, prašo „kiber–atletų" autografų. Apie juos rodo MTV, CNN ir netgi kaimyninės Rusijos televizijos kanalai, tačiau „profesionalus" kibernetinis sportas pasaulyje niekada nepakils aukščiau to lygio, kuriame yra dabar. Tuo tarpu lietuviai apskritai gali neapsimetinėti – per penkis metus mes ritomės tik žemyn. Atsidaro ir užsidaro kompiuteriniai klubai, turnyrai vyksta tik pavienių žmogeliukų dėka, netgi gigantiškos „Samsung" pinigai nepadėjo iškilti ambicingiausiam projektui Baltijos šalyse, kiber–sporto „oaze" turėjusiai tapti „Samsung Arenai".



KIBER-SPORTAS. TOKIO NĖRA!

Sporto apibrėžimas: „Veikla, reikalaujanti fizinių pastangų ir įgūdžių, kurią reguliuoja apibrėžtos taisyklės ar papročiai, dažniausiai susijusi su rungtyniavimu tarp dviejų ir daugiau žmonių".

Kiek iš šio apibrėžimo galite pritaikyti kibernetiniam sportui? Užkietėjęs „Counter-Strike" fanas pasakys, jog tinka viskas. Neskubėkite...

Lietuviai irgi galvojo (ir galvoja), kad kiber–sportas egzistuoja. Dar blogiau yra tai, jog jie galvoja, kad šis reiškinys yra pakankamai masiškas, tačiau realiai nemato toliau savo gimtosios „kompiuterinės". Natūralu, jog kiekvienas bent kiek labiau paplitęs visuomeninis reiškinys turi lyderius, organizaciją, kurie koordinuoja veiksmus bendruomenėje. Buvo tokie apsukrūs kvaileliai iš Klaipėdos, sumanę įkurti „Kiber–sporto asociaciją" – jiems nieko nepavyko, nors planuose jie jau kalbėjo apie lietuviškus kiber–sporto „Vasiukus" ir kėlė filosofija pagrįstas „stachanovietiškas" idėjas. Ši apgailėtina organizacija sugriuvo iš karto, nes tai buvo dirbtinis, uždaro žmonių rato išaugintas piktybinis auglys, kurio vienintelis siekis – pinigai. Nieko iš to nepasimokę vilniečiai pagalvojo, esą Klaipėda yra provincija ir nieko neišmano – netgi pavadinimą savo naujai „organizacijai" sugalvojo geresnį - „Kompiuterinių žaidimų ir kibernetinio sporto asociacija". Jie taip pat pamiršo, kas yra asociacija, kad ją sudaro ne vienas žmogus ir net ne vienas kompiuterinio klubo kolektyvas – tokia turi būti geranoriška bendruomenės iniciatyva.

SPORTAS BE SIRGALIŲ

Visada atsiras tokių, kurie stengsis užkimusiomis gerklėmis įrodyti, jog kiber–sportas yra kažkas daugiau, nei vienas kvailas naujadaras. Nežinau nė vienos sporto šakos, kurioje nebūtų žiūrovų ir sirgalių. Galima bandyti viską supainioti ir pasakyti – kiber–sportas, tačiau čia ir slypi visos jo bėdos. Kas stebi kompiuterinių kovų mačus? Organizatoriai, žaidėjai turnyruose ir likę žaidėjai, kuriems neužteko drąsos dalyvauti, arba tie, kurie visus kišenpinigius išleido cigaretėms ir alui. Kas dar stebi tokius turnyrus? Niekas. Su šia problema susiduria visi didžiausi pasaulio renginiai. Apie Lietuvą aš iš viso tyliu – niekas net nežino, kad kažkas vyksta, nekalbant apie stebėjimą. Niekada nesuprasiu „Intel Pro 1 Cup" organizatorių, kurie stambiausiame (pinigų ir rėmėjų prasme) Baltijos turnyre žiūrovams įvedė mokestį. Atsakyki-

te ko siekia rėmėjai? Taip – didžiausio dėmesio savo vardui ar prekei. Šiuo atveju milžiniškos lėšos buvo panaudotos poros šimtų žmonių malonumui patenkinti. Važiuodamas namo iš turnyro, buvau nusivylęs – po kiekvieno tokio „turnyro" rėmėjų susirasti gali būti vis sunkiau, o jei „Intel" ir „Nokia" pinigus būtų paaukoję, tarkim, vaikų namams – žiniasklaida būtų apie tai pranešusi keliasdešimt kartų didesnei auditorijai. Nebus rėmėjų – nebus piniginių prizų, o kai nebus piniginių prizų – nebus tiek daug norinčių žaisti, o komandos liks pradinukų lygyje. Galu gale išnyks ir jos. Pasakykite man – ar tai tikrai sportas?

Bėda net ne ta, jog organizatoriai yra visiški kvailiai – stebėti žaidžiančius, žmogui glaudžiai nesusijusiam su žaidimu yra tikra kančia. Jūs įsivaizduokite, kaip atrodo toks „sportininkas": liesos rankutės, žandikaulis šiek tiek atvipęs, o bukos, nemirksinčios akys nukreiptos į monitorių; viena koja po stalu, kitą jis suraitęs po kėde, kartais jo veidas nevalingai sutrūkčioja, kai sutikęs priešininką, pradeda šaudyti, arba nuo įtampos jis sujuda visu kūnu – kažkiek primena epileptiką prieš prasidedant priepuoliui." Kita vertus, mačo eiga dažniausiai nuspėjama, net kai žaidžia geriausios komandos. Žaidėjai slapstosi pakampėse, naudoja banalias taktikas ir kartoja tai daugybę kartų. Ar gali būti įdomu stebėti tokį vaizdą? Nepratusiems prie kompiuterinių žaidimų (kartais net profesionalams) prasideda jūrligės požymiai!

TRADICIJOS IR PASTOVUMAS

Žaidimai keičiasi nuolatos. „Counter-Strike" yra pats populiariausias ir jau gana ilgai niekas negali net priartėti prie šio, savu laikų fenomenu tapusio, žaidimo. Atrodo, jog jis išliko toks pats, bet dabar, prisimindamas jo „beta" versiją, aš kraupstu, kaip dažnai buvo keičiamos jos taisyklės bei leidžiamos pataisos. Sporte nieko nėra blogiau už permainas. Įsivaizduokite, jeigu daugelio mėgstamą krepšinį keistų taip, kaip „Counter-Strike". Nesunku: vieną dieną tritaškio liniją patrauktų per porą metrų, o vietoj krepšinio kamuolio lieptų mėtyti gumines antis, dar po poros dienų uždraustų mėtyti, žiūrint į krepšio pusę. Po savaitės vėl grąžintų normalų kamuolį, bet lieptų centrams neperžengti baudos aikštelės ribų. Pasekmės turbūt aiškios?

Kiber–sportas neturi savo tradicijų, istorijos, nėra mylimų komandų, neįdomu sekti žaidėją, kylantį karjeros laiptais. Realiai negali daryti nieko, nes komandos susikuria vienam renginiui, o čempionais tampa komandos, apie kurias nesi nieko girdėjęs.

NĖRA RYŠKIŲ ASMENYBIŲ

Te nesupyksta visi „profai", skaitydami šią nuomonę, bet didžioji jūsų dauguma nėra itin ryškios asmenybės. Dalį profesionalaus sporto populiarumo sukuria patys sportininkai, nes tarp jų yra gausybė tikrai įsimintinų žmonių, kurių spindesys mus akina ir už arenos ar trasos ribų. Aš nemėgstu Michaelio Šumacherio, tačiau jo asmenybė tikrai ne eilinė, o jam iš paskos sekantis būrys gerbėjų tą aiškiai mato. Profesionalūs žaidėjai dažniausiai laiką leidžia sėdėdami toli nuo saulės, užsidarę tamsioje patalpoje. Taip, žinoma, yra išimčių. Aš galiu išvardinti tik keliolika įsimintinų užsienio „profų" ir porą–trejetą lietuvių, bet nesu tikras, ar atpažinčiau juos gatvėje, nekalbant apie tai, jog mano žinios apie jų pomėgius baigiasi kompiuteriniais žaidimais. Ar čia yra ko didžiuotis? Narkomanų juk irgi nevadina „profesionaliais



svaiguoliais" ar ne?

Vienintelis atvejis, kai pastebi kažkokį susidomėjimą profesionaliu žaidėju yra tada, kai jis yra moteriškos lyties. Ar man pasirodė, ar jaučiu pritarimo atodūsius? Su tokiomis esu susidūręs tik du kartus ir abu kartus tai buvo „Quake II" žaidėjos. Viena iš jų metė žaisti prieš daugelį metų ir dabar dirba radijo stotyje, o kitos likimo nežinau. Kitas dalykas, jog interesas tokiomis merginomis prasideda ir baigiasi vienodai – forumai ir IRC yra „užpilami" visokiomis nešvankybėmis bei nuotraukų maldavimu: „OMFG yra jos picsu?", „Mažule ateik pas tėtuką! ROFLMAOFG!" Tai galioja ir užsienio „profams" – skiriasi tik kalba. Nepykit, vyrai, kai kurie iš mūsų žurnalistų yra dar labiau apgailėtini, nei jūs. Tiesa, dar reikėtų priminti ir jūsų „nikus". Vienintelė komanda, kurią aš mačiau, pasivadinus normaliais vardais buvo „Virtus.Pro" iš Maskvos, o visi kiti – tik klounai. Kas gali būti juokingiau, nei žmogus pasivadinęs „-==1337 5N1P4R==-"? Žmonių kalba tai reikštų „Elitinis snaiperis", bet turbūt skamba nerimtai. Na, taip...

TAISYKLĖS, KURIŲ NĖRA

Taisyklės yra vienas iš elementų, kuris egzistuoja visose sporto šakose. Žinoma, yra daug visokių smulkių nukrypimų, tačiau pagrindiniai dalykai visada yra tie patys. Tik ne šiuolaikiniame profesionaliame kiber-sporte.

Priimtini lygiai, laiko limitai, komandos dydis, bendras „fragų"-taškų skaičius, raundų-kėlinių kiekis... Viskas yra išdrabstyta aplink taip, kaip mano mažoji duktetėčia daro su jai nepatinkančia koše. Nėra oficialių taisyklių, nėra rezultatų skaičiavimo metodikos – nėra konsistencijos, nes nėra organizacijos, kuri tai reguliuotų. Niekur nėra, ne tik pas mus. Žinoma, šiuos trūkumus galima pateisinti tuo, kad žaidimai nuolat keičiasi. Kai padaromi kažkokie pakeitimai, siekiant suvienodinti tvarką, niekas tuo nepasirūpina. Taip pat sėkmingai galima žaisti šachmatais, kai taisyklės keičiamos pagal kiekvieno žaidėjo norus ir nuotaiką.

NĖRA LYGŲ

Vakariečiai susiduria su kita problema – per daug lygų. Šimtai ir tūkstančiai mažų ir didesnių žaidimų lygų, kurių didžioji dauguma skirta pirmo asmens šaudyklėms. Iš visų jų vidutinis žaidėjas, tikriausiai bus girdėjęs tik CPL (Profesionalių Kiber–atletų Lyga) ir, galbūt, dar WCG (Pasaulinės Kiber–o limpinės Žaidynės). Jie turi didžiausius pinigų maišus ir tikriausiai sukelia pagarbią baimę kiekvieną kartą, kai tik kas nors jas pamini. Šimtai kitų lygų atsiranda ir išnyksta kasmet, kas mėnesį...Toks likimas ištiko ir vieną ambicingiausių (labai dažnas žodis, apibūdinant šį reiškinį) projektų – PGL (Profesionalių Žaidėjų Lyga). „Jiems" gerai, o mums? Prieš 4 metus Vilniaus kompiuterių klubas „BAZĖ" taip pat buvo nusprendę sukrėsti pasaulį, pasiūlydami iki tol negirdėtą projektą, kuris nusipelno keleto žodžių. Prizinis fondas –5000 Lt, čempionai gauna specialiai jiems sukurtus aukso ir sidabro žiedus. Sąlyga buvo viena – 72 registruoti žaidėjai. Po 36 į „Quake II" ir „Quake III: Arena divizionus". Skamba viliojančiai? Sumanymas žlugo. Nesusirinko žaidėjai. Labai norėčiau išgirsti argumentus tų, kurie nuolat aimanuoja, kad rėmėjams neįdomu remti kiber–sportą Lietuvoje. Ir susimildami – nepradėkit lyginti „kvakerių" su „cėeseriais".

BENDRUOMENĖ PERNELYG PASIPŪTUS

Aš tikiu, kad realybėje, galbūt, taip nėra, ir tai tik tas šaukštas deguto, kuris sugadina visą statinę medaus, tačiau toks įvaizdis yra sukurtas. Iš šalies „profesionalūs" žaidėjai atrodo, kaip minia išprotėjusių, arogantiškų, nepilnamečių, kvailų „elitistų". Iki tam tikro lygmens šis stereotipas galioja. Tikiuosi nebandysit ginčytis? Užtenka apsilankyti forumuose, paskaityti komentarus ir pasiklausyti „geimerių" kalbų. Visi, kurie yra naujokai, arba tie, kurie neskiria didžiulės dalies savo gyvenimo tam, kad ištobulintų „kietą skilą" yra išvadinami „lamom" ir „lūzeriais". Ar taip reikia priimti naujus narius į savo bendruomenę?

Kitas labai juokingas dalykas – požiūris į žaidimus. Mūsų elitiniai, profesionalūs „geimeriai" yra linkę tyčiotis arba kažko reikalauti iš žaidimų kūrėjų ir jų vizijos. Tarsi „kolto" ar „3-1" šaudymo dažnis, mušamoji galia yra jų realios gyvybės ar mirties klausimas.

Toks profesionalų požiūris jų įvaizdį iš karto nuspalvina juodom spalvom, nes kūrėjai nėra linkę investuoti daug laiko į žaidimų tobulinimą, o nauji, besidomintys žaidėjai yra nubaidomi.

ŽAIDIMAI – TAI MALONUMAS

Žaidimai turi sukelti malonumą, džiaugsmą. Tai yra pagrindinė ir realiai vienintelė jų funkcija. Vos tik jūs pradedate žiūrėti į žaidimą rimtai, kai laiko kiekis, išleidžiamas treniruotėms, tampa lygus arba net didesnis už jūsų miego kiekį, kai tik pradedate reikšti emocingas ir uždegančias kalbas, puldami kūrėjų sprendimą žaidime pakelti gravitacijos lygį nuo keturiolikos iki aštuoniolikos punktų – kur dingsta malonumas? Žaidimas gali tapti neapmokamu darbu – be ateities ir su liūdna praeitimi. Pridėjus pinigus, reikalai tik pablogėja. Visi nustoja žiūrėti į tai, kaip į žaidimą ir jo suteikiamą malonumą – turnyrai tampa galimybe užsidirbti pinigų. Kiek kartų aš girdėjau tokius žodžius: „Prizams - daiktai? Ne litai? Nesąmonė! Kas važiuos į tą jų turnyrą?!" Ten, kur pakankami pinigai – daugybė žmonių nusprendžia nevažiuoti, nes vis tiek nelaimės. Nenuostabu, jog „LAN Party" (www.lanparty.lt) Lietuvoje jau faktiškai sunyko – ten nėra realių, piniginių prizų!

Jeigu jūs dalyvaujate tokiuose turnyruose ir jums tai kelia nežmonišką pasitenkinimą – sveikinu! Man, viską stebinčiam iš šalies, profesionalus „geimingas" yra auglys, kuris priverčia pašalinius į žaidimus žiūrėti, kaip į „nebrendylų" užsiėmimą.

Žaidimas turi būti malonumas, pasilinksminimas ar tiesiog laiko leidimas geroje draugų kompanijoje. Tai neturi būti virtualus savojo „aš" įtvirtinimo poligonas.

Žaidimai nėra sportas, tai nėra geras būdas tapti įžymybe, turtuoliu ar socialiai saugiu žmogumi. Įsitikinkite, jog jūs žaidimus žaidžiate vedami teisingų paskatų.





NEWS CLUB

BESIEGER

Besieger

„Besieger" žada tapti nauju terminu strategijų žanre. Tai pirmasis žaidimas, kur miestas - kažkas daugiau negu atsitiktinai vienas šalia kito stovinčių pastatų krūva. Būkite pasirengę pulti tvirtoves ir slėptis už patikimų savo gimtojo miesto sienų bei kaupti jėgas kontratakoms. Paruoškite mašinas, taranus, bokštus, statykite skraidančius laivus - puolimas bus įdomus! Dviejų tautų priešprieša privers jus pažvelgti į įvykius iš skirtingų pusių. Vadovaukite milžiniškoms skirtingoms pajėgoms ir atskleiskite, kas yra „blogis" ir ko jam „reikia"?

Taigi, naujo rusų kompanijos „Primal Interactive" žaidimo veiksmas vyksta „fantasy" pasaulyje, kuriame taikiai gyveno dvi tautos: vikingai ir kimmeriečiai. Bet vieną dieną Mara, kimmeriečių karaliaus Korino sesuo, jėga užvaldė sostą ir pradėjo karą su vikingais. Žaidimas prasideda, jums esant vikingų pusėje, tačiau siužetui vystantis, galėsite atstovauti abi konfliktuojančias puses. Nors vikingai ir kimmeriečiai yra realios istorinės tautos, žaidime netrūksta ir mitologinių būtybių, tokių kaip ograi ir t.t.

Žaidimo „mechanika" gerai pažįstama žanro veteranams: kaupsite resursus ir statysite bazes, o žaidimas jums „palengvins gyvenimą", atlikdamas dalį funkcijų. Pavyzdžiui, kuomet pastatysite namą, bazė automatiškai pradės „generuoti" maksimalų darbininkų skaičių, kurį tas namas gali palaikyti. Šie darbininkai rinks artimiausius resursus automatiškai, o tai leis žaidėjams labiau susitelkti ties mūšiais, nesigilinant į ekonominius dalykus. Žaidimas siūlo tris resursų rūšis: medieną, akmenį ir rūdą. Minėti resursai didžiąją dalimi bus eikvojami statybai ir vietinių gyventojų kovos menų mokymams. Tobulinti ir statyti galėsite apie 40 įvairių pastatų rūšių.

Naujame žaidime tam, kad apgintumėte savo teritoriją, turėsite statyti tvirtoves ir sienas. Analogiškai



jums teks „tvarkytis“ su tais pačiais priešų pastatais puolimo metu. Tam galėsite naudoti daugelio rūšių mašinas. Žinoma, kai kuriais atvejais vietoj to, kad liptumėte į kalną, paprasčiausiai jį apeikite:). Tam galima naudoti skraidančius laivus ir visą eilę kitų gudrybių.

Jūsų drąsius karius į kovą ves nemažiau drąsūs herojai, kuriuos galėsite pasamdyti. Jie turi specialių savybių, naudingų visai armijai. Pavyzdžiui, geras gydytojas padidins armijos atsparumą. Kiekvienas herojus (tame tarpe ir pagrindinis, su kuriuo pradėsite žaidimą) turi tam tikrą lauką aplink save ir visi daliniai, patenkantys į jį, galės naudotis herojaus savybėmis. „Primal Interactive“ žada ir unikalius personažus, tokius kaip „Barmalay the Viking“ ir „Korin the Cimmerian king“. Be kovų ir ekonomikos, jūsų laukia visa aibė „kvestų“ – nuo orkų klano „išvalymo“ nuo žemės paviršiaus iki priešų užpulto kaimo gelbėjimo. Kelionėse aptiksite daugybę laukinių gyvulių ir magiškų būtybių, taigi teks „iššluoti“ ir juos.







Reikia paminėti grafiką, vieną iš stipriausių žaidimo pusių. „Besieger“ naudoja modifikuotą ir praplėstą ankstesnio kompanijos žaidimo „I of the Dragon“ grafinį variklįuką. Prabangi grafika su rezoliucija iki 1600x1200, kartu su stulbinančiais efektais, tokiais kaip žemės paviršiaus kitimas, reali laiko kaita, gražus vanduo, dinaminiai ir statiniai visų objektų šešėliai paliks nepakartojamą įspūdį. Be to, žaidimas pasiūlys net dvylika milžiniškų lygių su fotorealistiškais peizažais, nuo mažų požeminių pastatų iki salų, išsiplėtusių vandenyno paviršiuje. Dar viena įdomi savybė – beveik kiekvienas objektas (medis, akmuo, statinys ir t.t.) gali būti sugadinamas, t.y. paverčiamas pelenais.

Galiausiai reikia paminėti, kad „Besieger“ palaiko 16 dalyvių žaidimą tinkle su įvairiausiais režimais, tokiais kaip „Deathmatch“, „Capture the Flag“, „Cooperative“, „Hold Artifact“, „King of the Hill“, „Alone against all“.

Ką gi – belieka tik laukti šios daug žadančios ir įdomios strategijos, kurią Europoje ir Šiaurės Amerikoje „DreamCatcher Interactive“ išleis jau vasaros pradžioje.

BloodRayne 2

Virtualių žmogžudysčių gerbėjai su nekantrumu laukia 2004 metų „Halloween" šventės. Būtent tą naktį kompanija „Majesco Games" žada išleisti specialiosios agentės Rayne nuotykių tęsinį, kuriame žavi mergina–vampyrė išeis medžioti bjauriųjų vampyrų.

Į mįslę „Žiemą ir vasarą viena spalva" bet kuris save gerbiantis vampyras būtinai atsakys – „KRAUJASSSSS!!!!". Tačiau vampyrų gyvenimas turi ir neigiamų pusių, pavyzdžiui, saulės šviesa



stipriai kenkia jų sveikatai. Taigi, žaidimo siužetas prasideda tuomet, kai blogi vampyrai nusprendžia padaryti nei daug, nei mažai... užgesinti Saulę! Nėra saulės – nėra problemos. Na, o geroji vampyrė (žmogaus ir vampyro palikuonis), vardu Rayne (apie tai, kad ji gera, reikia prisiminti dažniau, ypač tuomet, kai ji skrodžia priešus ir geria jų kraują) turi tam sutrukdyti.

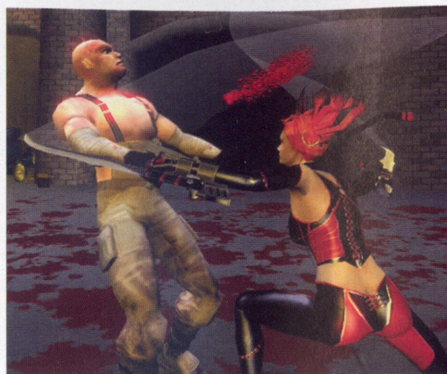
Pradėti naują žaidimą arba tęsti senąjį kūrėjai paprastai mėgsta nuo visiško grafinio variklio perdarymo. Programuotojai iš „Majesco Games" irgi žmonės, todėl ir pasielgė atitinkamai – naujos žaidimo dalies varikliukas „Infernal" atrodo solidžiai. Jis yra pakeistas beveik 90%, ir, sprendžiant pagal aprašymą, tiek pat perkraus jūsų kompiuterio aparatinę dalį. Spręskite patys. Pirma – bus padidintas poligonų skaičius kiekvieno personažo modeliui (pagrindinei herojei nuo 4000 iki 5000), antra – dabar turėsime naują kamerą su dirbtiniu intelektu (t.y. nuo šiol ji nekabės už herojės nugaros, o pati rinksis įdomiausius ir patogiausius apžvalgos kampus), trečia – pilnai pakeista fizika, t.y. aplinkinių objektų reakcija į žaidėjų veiksmus. Pavyzdžiui, vėliavas, užuolaidas, audinius dabar labai tikroviškai galima bus



supjaustyti į skiautes, kiekvienas išmuštas langas keis tekstūras vis nauju pavidalu, o priešus galima bus tiesiog paversti mėsos kalnais, ne ypač pergyvenant dėl estetinės tokio vaizdelio pusės. Dar vienas patobulinimas mūsų laukia lygių dizaine: kūrėjai žada padaryti juos detalesniais, įvairesniais ir mažiau painesniais negu pirmoje dalyje. Bet ir tai dar ne viskas.

Visi personažų judesiai dabar kuriami naudojant „Motion Capture" technologiją. Šios technologijos dėka personažų judesiai tampa tikroviški ir tolydūs. Rayne dabar gali atlikti kur kas daugiau akrobatinių judesių ir kovos stilių. Daugelis jos triukų dabar primena žymųjį Princą iš tolimosios Persijos. Bet kūrėjai iš „Majesco" nuėjo dar toliau, pridėję galimybę kabėti žemyn galva kojomis įsikibus už kokios nors išsikišančios detalės (ideali pozicija puolimui). Taigi, dabar galėsite naudoti apie 30 skirtingų „kombo", susidedančių iš viršutinių, apatinių ir vidurinių smūgių, o taip pat net 12 naujų „fatality". Numatytos ir efektingo puolimo galimybės, pavyzdžiui, mesti priešą į langą arba numesti vamzdį ant žemiau esančių priešų galvų. Harpoon'as, įžymusis panelės Rayne ginklas, kurį pirmoje žaidimo dalyje naudojome tam, kad priviliotume auką ir prisigertume kraujo, dabar veiks ir ant kitų žaidimo pasaulio modelių. Taip pat žavioji vampyrė niekad nesiskiria su savo prie rankų pritvirtintais ašmenimis, o jos šaunamųjų ginklų arsenalą sudaro pistoletai, automatai, šautuvai, liepsnosvaidžiai ir net plazminis „blasteris". Be to, galėsime tobulinti visus ginklus ir herojės gabumus per exp kaupimo sistemą. Su „kombo" susiję gabumai reikalaus daugiau exp negu paprasti smūgiai arba ginklai.

Kadangi vampyras yra mitinė būtybė, jis turi kažkokių paranormalių sugebėjimų, t.y. visiškai nepaaiškinamų žmonių logika. Tam kūrėjai parengė du naujus kovos režimus – „Blood Storm" (kraujo audra) ir „Ghost Feed" (vaiduoklių mityba). Pirmajame režime Rayne naudoja užgrobimą, mėto priešus kairėn ir dešinėn, o antrajame režime pagrindinė herojė praranda savo sielą (Bet neišsigąskite, tik trumpam laikui, kurio jai reikės savo astralinio kūno prisotinimui gyvybine energija).





Labiausiai neįprastas žaidimo „gameplay" proceso patobulinimas – vadinami „žudymo galvosūkiai" („killing puzzles"), kurių esmė yra ta, kad reikia įveikti kliūtį ir tuo pačiu metu sunaikinti priešus. Tarkime, savo kelionės metų Rayne aptinka milžinišką ventiliatorių, kuris užstoja jai vienintelį kelią, o aplinkui yra pilna priešų. Kad įveiktų šią kliūtį, jai teks užkabinti priešus „harpoonu" ir mėtyti į ventiliatorių tam, kad sugadintų pastarojo propelerį. Štai taip, žiaurumas + truputis logikos = „žudymo galvosūkis"!

Žinoma, dar kiek anksti kalbėti apie „BloodRayne 2" kokybę, tačiau galima pažymėti tai, kad „Majesco Games", atrodo, yra teisingame kelyje. Daugelis žaidimo aspektų dar reikalauja derinimo, bet pademonstruoti kadrai ir tas faktas, kad kūrėjai atsižvelgia į fanų nuomonę, leidžia tikėtis geriausio. Bet kuriuo atveju patenkinti savo kraujo troškimą galėsime ne anksčiau nei spalio mėnesį.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

GEGUŽĖ	
07 SOLDNER: SECRET WARS	STRATEGIJA
07 UEFA EURO 2004	SPORTAS
14 CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION: DM	NUOTYKIŲ
14 NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI	FPS
14 THE EGYPTIAN PROPHECY	NUOTYKIŲ
14 TRUE CRIME: STREETS OF LA	VEIKSMO
21 ANNO 1503: TMAP	STRATEGIJA
21 JOINT OPERATIONS	VEIKSMO
21 PERIMETER	STRATEGIJA
21 BLOWOUT	VEIKSMO
21 CODENAME PANZERS	TAKTIKA
21 RISE OF NATIONS: THRONE AND PATRIOTS	STRATEGIJA
27 TWO THRONES	STRATEGIJA
28 ALIAS	VEIKSMO
28 THE 5TH DISCIPLE	VEIKSMO
BIRŽELIS	
04 HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	NUOTYKIŲ
04 FAIR STRIKE	VEIKSMO
04 BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	STRATEGIJA
18 THIEF: DEADLY SHADOWS	TAKTIKA
18 SHREK 2	VEIKSMO
18 BESIEGER	STRATEGIJA
18 FOREVER WORLDS	NUOTYKIŲ
25 KULT: HERETIC KINGDOMS	RPG
25 RICHARD BURNS RALLY	LENKTYNĖS



GNT TOP 10

1 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
2 THE SIMS UNLEASHED
3 THE SIMS DOUBLE DELUXE
4 STARCRAFT
5 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
6 HALF LIFE
7 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
8 DIABLO 2
9 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
10 THE SIMS ON HOLIDAY

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

GEGUŽĖ

14 ANNO 1503: TREASURE, MONSTERS AND PIRATES
14 BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANTHOLOGY
28 TRUE CRIME: STREETS OF LA

BIRŽELIS

03 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN
18 SHREK 2
30 BLOWOUT

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI PASAULYJE

1 BATTLEFIELD VIETNAM
2 UNREAL TOURNAMENT 2004
3 COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
4 FAR CRY
5 THE SIMS DELUXE
6 MS ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
7 MS AGE OF MYTHOLOGY
8 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
9 CALL OF DUTY
10 MVP BASEBALL 2004



SKAITYTOJŲ TOP 15

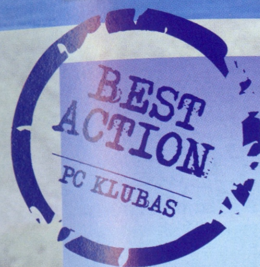
1. GRAN THEFT AUTO: VICE CITY
2. NBA LIVE 2004
3. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
4. STAR WARS: KOTOR
5. ENTER THE MATRIX
6. CALL OF DUTY
7. LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
8. UNREAL TORNAMENT 2004
9. SIM CITY 4
10. TONY HAWKS PRO SKATER 3
11. DIABLO II
12. LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
13. COMMAND AND CONQUER: GENERALS
14. BROKEN SWORD
15. FREEDOM FIGHTERS

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŲSKITE MUMS!



REVIEW CLUB

FARCRY



Šauksmas tyruose



PC KLUBAS REDAKCIJOS PASIRINKIMAS

"Far Cry"
www.farcry-thegame.com
Kūrėjas: "Crytek Studios"
Leidėjas: "Ubi Soft"
Data: 2004-03-26
Žanras: FPS

Reikalavimai sistemai

CPU 1 GHz (rek. 2-3 GHz)
256 MB RAM (rek. 512-1024 MB)
64 MB video (rek. 128 MB) suderinama su DX9b

Nemanau, kad šiuo metu rasite geresnę šaudyklę tiek iš vaizdo, tiek iš grafinės pusės. Čia be palaimos akims ir ausims dar turite Holivudo kalibro siužetą, tonas veiksmo sumaišytas su protinga strategija ir žaidimo variklį, kuris visą tai sujungia kartu ir leidžia sklandžiai žaisti (tol, kol jūsų sistema gali pakelti krūvį).

Ian Johnson
Globe Technology

Na štai, „Ubi" ir vėl prasimušė į mėnesio žaidimo puslapius... Tai jau tampa įpročiu, tačiau negi kažkas iš mūsų dėl to pergyvena? Kelis kartus įveikęs demonstracinę „Far Cry" versiją pasakiau sau: jei galutinė žaidimo versija atrodys ir elgsis taip, kaip demo, bala nematė to siužeto, scenarijaus, dialogų ir t. t. Ko gero, prisišnekėjau, pilnas žaidimas atrodė taip pat šauniai, o virtualūs priešininkai išties kovojo už savo būvį. Tad, kaip ir žadėjau, vertindamas žaidimą į kai kuriuos dalykus tikrai nekreipsiu dėmesio...

NPC

Prieš pradėdamas norėčiau paminėti vieną įdomią detalę. Visi jau, ko gero, žinome, kad „Far Cry" šiuo metu laikomas technologijų viršūne ir kažkuo, ko dar niekas nesugebėjo atlikti iki galo. Tai kaprizingas žaidimas, ir norint pajusti visą jo galią bei kai kurių momentų didybę, jums teks pasiieškoti tikrai galingos mašinos (smagu, jei ji stovi po stalu, tačiau jei tokios nėra, prašykitės į svečius pas tuos, kurie turi). Taigi įdomioji detalė, kurią norėjau paminėti, yra ta, kad šis super žaidimas sukurtas daug arčiau mūsų nei gali atrodyti. Žaidimo kūrėjai, vokiečių komanda „Crytek", yra beveik mūsų kaimynai, o komandos branduolį sudarė rusų programuotojai. Užkulisiuose netgi kalbama, kad „Crytek" vadovai, norėdami supaprastinti ir paspartinti darbą, mokėsi rusų kalbos...

RYTDIENOS BELAUKIANT

Taigi „Far Cry". Tai žaidimas, sudarytas iš stulbinamos grafikos ir tikrai prašmatnaus DI. Deja, daugiau žaidime nieko nėra, tačiau leiskite pabandyti jums įrodyti, kad šiuo konkrečiu atveju jam daugiau nieko ir nereikia. Jau kuris laikas (maždaug porą metų) mes esame penimi pasakiškais ateities žaidimų vaizdais („Doom III, Half Life"). Žaidėjai yra erzinami filmukais, ekrano nuotraukomis ir kūrėjų pasakojimais. Kas mėnesį ar kiek rečiau internetą pasiekia

vienas kitas video, vienas kitas gandas ir vienas kitas pažadas išleisti žaidimą laiku. Atrodo, jau gyvenime esame matę ir šilto, ir šalto, atrodo, kad chroniškas kūrėjų pažadų netesėjimas ir nuolatiniai žaidimų išleidimo datų nukėlinėjimai dangstantis įvairiausiais (kartais net kvailais) pasiaiškinimais turėjo jau atsibosti. Ir vis dėlto, kiekvieną kartą pamatę naują „HL2" ar „DIII" filmuką nevalingai apsiseilėjame. Rankos pačios savaime siekia pelės, visas kūnas įsitempęs it styga nekantrauja leistis į nuotykius. Tai vyksta stebint elementariausius video, kuriuose net neaišku, koks bus žaidimo siužetas ar DI. Visi puikiai suprantame, kad galutinis žaidimo variantas gali visiškai skirtis nuo video klipuose matomų vaizdų, o demonstruojami fizikos dėsniai gali paprasčiausiai neveikti. Ir vis vien... Mes esame priklausomi nuo pažadų, norime turėti tai, kas numatoma kažkada ateityje... Taip užliūliuoti, galima sakyti, puikaus marketingo, mes vos nepražiopsojome...







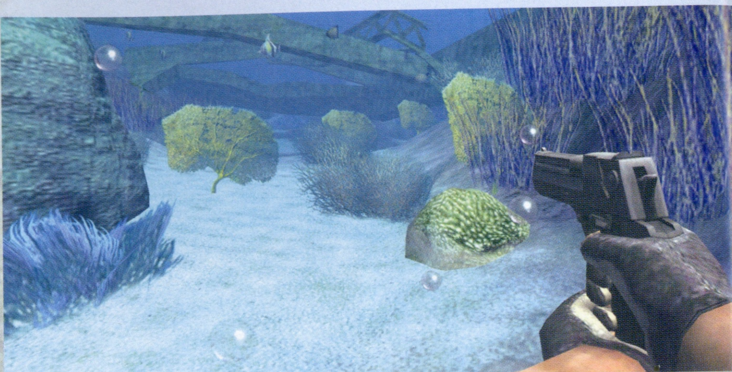
Apsidairykite aplinkui, pažvelkite į kiekvieną spausdinamą „Far Cry" paveiksliuką. Tai ne reklaminiai triukai, tai REALŪS VEIKIANČIO ŽAIDIMO VAIZDAI. Kūrių niekas neapdirbo ir nepagražino. „Far Cry" atrodo būtent TAIP, ir dar geriau... Ateitis jau čia. Atsipalaiduokim...

INVENTORIAUS STOKA

Žaidimo kūrėjai išties neprakaitavo kurdami ir pateikdami žaidimo siužetą. Ne visai aiškus Intro atskleidžia beveik visas žaidimo subtilybes, tad vieni ar kiti įvykiai nuostabos kelti neturėtų. Ir apskritai pats intro nelabai teikiasi paaiškinti, kas ir kaip, tad nuotykius teks pradėti ne visai suprantant, kas mes esame, kodėl mes esame ir kur mes eisime. Aišku viena, džiunglėse tūnantys samdiniai trokšta mū-

sų mirties, vadinasi, juos teks šaudyti. Pirmam pusvalandžiui šios motyvacijos pakanka. Beje, stebint intro aiškiai juntamas „Prince of Persia“ bei „Beyond the Good and Evil“ kūrėjų braižas. Na, netvirtinu, kad jie prisidėjo kurdami intro (o tai visiškai įmanoma!), tačiau „Crytek“ kolektyvas tikrai žaidė du minėtus žaidimus ir puikiai suvokė, kaip sukurti mistišką ir miglotą įžanginį filmuką.

Taigi dabar apie viską iš eilės. Mūsų valdomas supermenas Džekas Karveris (personažo vardas — pirmas bruožas, atskleidžiantis kūrėjų protų lankstumą), į salas atvyksta kaip samdinys. Už milžinišką sumą pinigų Džekas sutinka eskortuoti žurnalistę Valerie į negyvenamas Ramiojo vandenyno salas. Atvykus į paskirties tašką paaiškėja vienas labai liūdnas dalykas: sala knibždėte knibžda iki dantų ginkluotų samdinių, kurie susprogdina mūsų valtį, pagrobia Valeriją, o Džeką pastato į labai nemalonią padėtį. Jis lieka vienui vienas, beginklis ir pasidabinęs idiotiškais raudonai baltais marškinėliais. „Idealu“. Tačiau būtent čia į pagalbą šlubčiojančiam siužetui atskuba žaidimo grafika. Apsidairome. Stulbinama aplinka. Pasakiškai atrodančios apleisto betoninio bunkerio sienos, pro įtrūkimus besiskverbianti saulės šviesa... Tikras stovintis ir žydintis vanduo, kokio tikrai nesame matę nei viename žaidime. Prieinam prie pirmo įtrūkimo sienoje, pažvelgiame pro jį... Neįtikėtina, matomumo laukas viršija visus lūkesčius, žaidime išties galime matyti viską... Iki pat horizonto. Ramiai banguojantis pasakiškai tyras vandenyno vanduo, žalesnės už pačia žaliausią žalumą džiunglės, vangiai plasnojantys egzotiniai paukščiai ir ratus sukančios žuvėdros. Kaitri ir ryški saulė bei žydras ir be galo nuostabus dangus. Viskas yra čia, o svarbiausia, kad mes žinome: visur galima nueiti, nuplaukti ar nuvažiuoti. Taip, žaidimo lygiai išties milžiniški, vienu kartu žaidėjui užkraunamas kelių kvadratinių kilometrų plotas, kuriame būtinai yra tiek atvirų erdvių, tiek slegiančių antrojo pasaulinio karo bunkerių. Tiesa, šis užkrovimas trunka maždaug 1–2 minutes, tačiau žuvus žemėlapis užsikrauna akimirksniu.





Ką gi, laikas sprukti iš bunkerio, ir pakeliui pasiieškoti kokio ginklo. Be abejonės, mums pasiseka: nukeliavę vos keletą metrų randame saugiai padėtą „Desert Eagle'ą“, neperšaunamą liemenę ir... mobilųjį videotelefoną, iš kurio į mus kreipiasi visiškai nepatikimas snukis. Jis teigia, kad saloje yra aibės priešų, ir tam tikra prasme liepia jų atsikratyti. How do I know I can trust you? Klausia Džekas. Na, jei aš būčiau norėjęs tave nužudyti, jau būčiau tai padaręs, atsako snukis ekrane. Good point! Nusprendžia Džekas, ir taip pasirašomas mirties nuosprendis geram tūkstančiui salose esančių samdinių...

Ką gi, galutinai spjaunam į siužeto vingius bei kvailus dialogus ir keliaujam toliau... Išlendam į paviršių ir išsižiojam. Prieš akis atsiveria neįtikėtinas vaizdas: vešlios tropikų pievos kupinos pačių įvairiausių augalų, nuostabios palmės ir tankūs krūmokšniai. Nuo mūsų bunkerio samdinių stovyklos link veda paties tikriausio smėlio takelis, o pačioje stovykloje stovi tikrų tikriausi samdinių kotedžai. Vaizdas iš tiesų užgniaužia kvapą, vis dar negaliu patikėti, kad tai ne demonstracinis video, kad aš visame tame dalyvauju, kad visa tai valdau. Peržiūriu turimus ginklus. Kol kas jis tik vienas, o gaila... Nesutrukdytų ir fotoaparatas su taimeriu, kad galėčiau nufotografuoti save nepakartojamų peizažų fone. Taip pat nesutrukdytų ir tinklelis drugelių gaudymui. Iš tiesų „Far Cry“ žavi savo gyvūnija, nors gyvūnų rūšių nėra daug, jie žavi savo išvaizda. Laumžirgiai ir jonvabaliai zuja miško pakraščiuose, įlindus giliau galima sėkmingai sumedžioti laukinę kiaulę, vandenyno pakrantes raižo margaspalvės žuvys, o jei vieną jų nušauni, jos taikiai apsiverčia ir labai tikroviškai iškyla į paviršių. Taip pat yra ir margaspalvių papūgų bei žuvėdrų. Visa tai galima su-

medžioti, tačiau ar verta naikinti šitokį grožį? Ilgai vengiau pirmojo susitikimo su priešu, mėgavausi ramybe ir taikia aplinka, kiek tik galėjau. Vis dėlto buvau pastebėtas ir nuostabi idilija baigėsi... Taikius vaizdus pakeitė ugnies kamuoliai ir po mišką lakstantys priešai, nuostabius gamtos garsus išstūmė kalenantys automatai, švilpiančios kulkos, granatų sprogimai. Tokią puikią ir žalią lapiją padengė raudonas, tirštas ir dar šiltas nukautų samdinių kraujas.



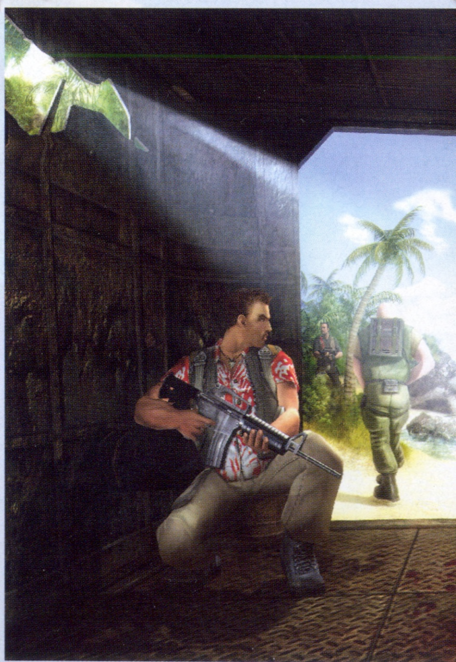
MATAU TAVE, DRAUGUŽI...

Pirmieji susirėmimai su DI nepalieka gilaus įspūdžio, tačiau mūsų inventories pasipildo puikiu įtaisu. Mes gauname samdinių žiūronus (kažin, kodėl jie patys jais nesinaudoja?), leidžiančius maždaug už kilometro esantį vaizdą matyti ir girdėti (!) taip, lyg jis būtų čia pat. Puikus prietaisas planuojant didesnius išpuolius. Dideli žaidimo lygiai suteikia šaudyklių mėgėjams neribotą laisvę. Sakykim, jums iškeltas tikslas yra vienoje iš matomų salų, kūrėjai iš jūsų reikalauja vieno. Tikslas turi būti pasiektas. Kaip jūs tai darysite, niekam neįdomu. Galite pagrobti vieną iš samdinių transporto priemonių (valtys, džipai, sunkvežimiai ar net sklandytuvai), galite keliauti pėsčiomis. Galite atakuoti puldami stačia galva į įvykių sūkurį, galite apiplaukti salą ir susirasti patogią šaudymui vietelę. Galite daryti, ką norite, kad tik užduotis būtų įvykdyta. Štai ši žaidimo savybė labiausiai užlopo siužeto skyles. Valandų valandas planuodavau įvairius stovyklų puolimo būdus, vėl ir vėl puldavau tą patį objektą iš skirtingų pusių žiūrėdamas, kaip reaguos DI arba kaip žaidime gali būti išnaudotas slaptumas. Didelei mano nuostabai viskas veikia kuo puikiausiai! Nuskardėjus pirmiems šūviams, DI valdomi kariai grupuojasi į mažus būrelius ir žygiuodami vorele šukuoja džiungles ar pievas. Tiesa, jie taip elgiasi, kai mes tūnom pasislėpę ir apie mūsų padėtį žino tik iš ginklo kalenimo. Jei DI mus pastebi, jis nedvejodamas kviečiasi pastiprinimą ir bando mus apsupti, užeiti iš už nugaros. DI puikiai išnaudoja aplinkos objektus ir visai šauniai žaidžia slėpynių. DI puikiai žino, kas per daiktas yra granata, moka uoliai jos išvengti bei noriai pats ja naudojasi. Be viso šito, dar reikia paminėti ir tai, kad DI ganėtinai sąžiningas. Jei mes naudojamės MP–5 su duslintuvu, kibernetiniai kariai iš tiesų nežino, iš kur šauta. Tokiais atvejais jie dažniausiai išsisislapsto ir nuolatos dairosi ieškodami mūsų. Žodžiu, priešininkai tikrai verti dėmesio ir su jais nepajuokausi. Tai suteikia žaidimui daug pliusų. Išties žaidi, grožiesi aplinka ir iššūkiu, ir visiškai negalvoji apie kvailą siužetą arba niekam nereikalingus mutantus...



PADEMONSTRUOTI KĄ AŠ MOKU

Monstrai, o tiksliau genetiškai modifikuoti žmonės, dar tiksliau, mutantai. Jų čia pilna. Į siužeto liniją jie įpaišyti bet kaip, o ar reikalingi — spręskite patys. Šie žvėrys elgiasi taip, lyg būtų išvis be DI (puikus žingsnis), aklai atakuoja naudodamiesi viena iš savybių. Greičiu arba milžiniška jėga. Nužudomi šie mutantėliai sunkiai, ir žaidimas dėl to įgauna kiek kitokį pagreitį.



FARCRY



Kūrėjai priverčia žaidėją atsisakyti sėlinimo ir profesionalaus žudymo malonumo paniško bėgimo nuo nesustabdomų monstrų vardan. Man asmeniškai tokia alternatyva pasirodė daugiau nei atstumianti. Nebeliko įdomumo ir azarto. Geriau jau kūrėjai lygiams su monstrais būtų pasirinkę Serious Sam modelį. Na, bet ką padarysi... Šiaip bėgdamas nuo eilinio King Kongo dydžio mutanto ginkluoto dviem visai nejuokingais rocket launcher'iais, pamąsčiau. Ko gero, žaidimo siužetas buvo pritaikytas prie varikliuko, norint parodyti visas jo galimybes. Taip ir atsirado monstrai (nevertėjo), tropinė naktis (pasakiška), ugnikalnio viršūnė (visai nebuvo būtina) ar požeminės laboratorijos (irgi būtume apsiėję). Žaidimas galėjo būti daug nuosaikesnis ir paprastesnis. Galų gale, jis galėjo būti keletu lygių trumpesnis, kadangi į pabaigą juntamas akivaizdus siužeto tempimas už ausų, norint parodyti tą ar aną. Kukliu mano įsitikinimu, kūrėjai galėjo apsiriboti kukliais buvusio jūrų pėstininko nuotykiais kokių nors „narkobaronų" salose. Jokių mutantų, jokių atominių bombų, jokių pamišusių mokslininkų ir jokio siužetinės linijos prievartavimo. „Halo" ši formuluotė suveikė puikiai. Manau, kad „Far Cry" ji suveiktų dar puikiau. Beje, kažkas man pakuždėjo, kad jau anonsuotas „Far Cry: Instincts" būtent toks ir bus. Laukiam.

DAR KELETAS GROŽYBIŲ IR VISO TO KAINA

Kūrėjai žaidime be šaunios grafikos ir puikaus DI pateikė dar keletą nelabai reikšmingų, bet tikrai malonių siurprizų. Apie





žiūronus jau kalbėjau, tad nesikartosiu, tačiau į rinkinį prie jų dar įeina ir pasakiškai šviečiantis žibintuvėlis (būtinas naktį arba tamsiose olose), ir nepriekaištingai veikiantis naktinio matymo įtaisas. Smagiausia yra tai, kad naktinio matymo įtaisą galima kombinuoti su šautuvų optiniais taikikliais t. y. įjungti juos abu vienu metu. Taip pradžiugino antriniai ginklų šaudymo režimai. Dauguma ginklų gali būti perjungti į šaudymą serija, pavieniais šūviais ar granatomis. Antra vertus, pačių ginklų kiekis gan skurdus, bet tai ne problema. Jų čia paprasčiausiai nereikia, o atsižvelgiant į tai, kad vienu metu galime turėti tik keturis ginklus, taip net ir geriau. Kyla mažesnis susierzinimas, kai nereikia rinktis, ką pasiimti, o ką išmesti. Be to, realiai patogiausi naudojimui ir optimaliausi ginklai yra CAR–15 ir MP–5 su duslintuvu. Jie vienodai efektyvūs tiek prieš samdinius, tiek prieš mažesnius mutantus, be to, turi mažą taiklumo paklaidą, galingą smogiamąją galią bei pakankamą šovinių apkaboje kiekį. Kovoje su didesniais mutantais verta naudoti SPAS šratinį šautuvą o turimų ginklų kolekciją užbaigti snaiperiniu šautuvu, kurio naudojimas šiose milžiniškose erdvėse išties efektyvus. Visa kita smagu, laikina ir ne taip patogu naudoti.

Vienintelis žaidimo minusas (atmetus tuos, apie kuriuos žadėjau nepasakoti) — tai gan dažnai pasitaikančios grafikos klaidos. Neretai iškyla problemų su clipin-g'u, o ir žaidimas pats savaime mėgsta pastabdyti, nors mašina, ant kurios jis sukasi, visiškai atitinka jo keliamus reikalavimus. Taip pat pastebėjau, kad toliau esantys priešai mėgsta būti nematomi, ir jei ne žiūronai, dažnokai patektume į nemalonias situacijas. Ir vis dėlto. „Far Cry" grandiozinis darbas, ir visi žaidimo kaprizai, logikos nebuvimas ar mutantai nesugeba sugadinti to pasakiško įspūdžio. Įspūdžio, kad žaidi ateities žaidimą.



PCK vertinimas

SIUŽETAS: 6.5

Buka šaudyklė, susukta 90-ųjų kovinių filmų dvasia. Na, pamenate, Ž. K. Vandamas, D. Lundgrenas ir kiti panašūs.

GRAFIKA: 9,7

Už ši žaidimą gražesni tik „Valve" ir „ID" kolektyvų pažadai. Patys pasirinkite, kuo gyventi — pažadais, ar tuo, kas veikia iš tikrųjų.

GARSAS: 7,8

Puikūs efektai, tobulas aplinkos įgarsinimas, įtikinamas ginklų skambesys. Prastai ir mėgėjiškai įgarsinti dialogai.

MUZIKA: 6,7

Sunkiai perlipa per to paties pigaus kovinio filmo klišę. Iš vienos pusės, lyg ir tinka, iš kitos, paklausykite, kaip skamba „UT 2004."

VALDYMAS: 9,0

Šaudyklė, nieko naujo čia neprigalvosi, tačiau vis dėlto originalioje konfigūracijoje keletas mygtukų galėjo būti paskirstyti kitaip.

GALUTINIS:

Puikus žaidimas susipažinimui su ateitimi. Beje, vertas už jį prašomų pinigų ir todėl, kad kūrėjai su žaidimu parduoda ir mod'ų kūrimo įrankius. Galima tikėtis daug, nors ir mėgėjiškai sukurptų pasišaudymų...

9,4



"These days, there's so much competition for people's time you've got to be able to trigger an emotion immediately. I think you have to describe a game in ten words or forget it."

Ian Livingstone, Eidos Creative Director

„Šiais konkurencijos laikais norint patraukti žmonių dėmesį reikia sugebėti iš karto pažadinti jų emocijas. Manau, kad kompiuterinio žaidimo idėją reikia apibūdinti dešimčia žodžių arba ją pamiršti."

Ianas Livingstonas, „Eidos“ kūrybinis direktorius

AR GALĖTUM SUKURTI TOBULO ŽAIDIMO IDĖJĄ IR UŽRAŠYTI JĄ DEŠIMČIA ŽODŽIŲ ?

> Konkurso sąlygos:

Sugalvok tobulo žaidimo idėją ir užrašyk ją pavartodamas tik 10 žodžių. Kadangi tu esi pradedantysis žaidimų kūrėjas, padarysime tau nuolaidą, ir, skaičiuodami žodžius, jungtukus (ir, o, bet, tačiau ir t.t.) praleisime.
Atlikęs šį sudėtingą darbą, savo idėją užrašyk paskutiniame žurnalo puslapyje esančiame kupone ir atsiųsk jį mums. Tavo žaidimo idėja PRIVALO mūsų pašto dėžutę pasiekti iki gegužės 22 d.

Žurnalui PC Klubas
UAB „Indiza“, Draugystės g. 15,
51226 Kaunas-31

Savo žaidimo idėją gali siųsti ir el. paštu: pcmail@hakeris.lt

> Prizai:

Net keturių geriausių, šmaikščiausių, originaliausių ir kitokių -iausių įdėjų autoriai bus pakviesti į susitikimą su pačiu ponu Ianu Livingstonu. Susitikimas vyks Britų taryboje (Jogailos 4, Vilnius). Konkurso nugalėtojams I. Livingstonas ne tik paspaus rankas, bet ir įteiks dovanų su savo autografais. Taip pat Jūsų laukia šaunūs AB „Lietuvos telekomas“ prizai - nemokama DSL paslauga pusei metų ir kiti prizai.
Taigi nesnausk ir paskubėk kurti idėją, stengtis tikrai verta!

Informacijos apie konkursą ir Iano Livingstono vizitą rasite Britų tarybos interneto svetainėje www.britishcouncil.lt



PAKELK BURES!

"Tortuga: Pirates Of The New World"
www.ascaron.com/gb/gb_tortuga/
Kūrėjas: "Ascaron"
Leidėjas: "Ascaron"
Data: 2003-10-24
Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai

CPU 450 MHZ (rek. 900 MHZ)
64 MB RAM (rek. 128 MB)
16 MB video (rek. 32 MB)

Pirate Hunter (Tortuga pavadinimas vakarietiškame leidime) yra masėms skirtas "mainstreem" žaidimas. Mūšių grafika yra tikras saldainiukas ir galėjo būti dar geresnė be didesnių pastangų. Žaidimui trūksta gilumo, kad galėtum jį vadinti puikiu. Viskas nuo prekybos iki mūšių yra paprasta ir kryptinga. Tačiau žaidime yra surinkta pakankamai paprastų elementų, kad galėtumėt smagiai praleisti ištisas valandas.

Ben Zackheim,
Worth Playing

Išleidusi „Port Royal", nedidelė vokiečių kompanija „Ascaron Entertainment" šiek tiek suklydo... Bandymas sujungti žaidimą apie piratus su ekonomine strategija nesužavėjo nei žaidėjų – ekonomistų, nei piratų nuotykių mėgėjų. Todėl prabėgus metams, šios dvi kryptys išsiskyrė: kompiuterių fanams, mėgstantiems skaičiuoti, buvo sukurtas „Patrician III", o žaidimų apie piratus mėgėjams - „Tortuga: Pirates Of The New World".

RAW

Be abejo, visi, kas „čiupinėjo" „Port Royal", ras begalę panašumų „Tortugoje": pradedant Karibų žemėlapiu, baigiant pašnekovų veidais. Tačiau „neužstrikime", ieškodami skirtumų ir panašumų, juo labiau, kad ne visiems „Port Royal" teko žaisti ...

Žaidimo pradžioje jūs atsirandate XVI a. Karibuose su gana nedidele pinigų suma kišenėje ir paprastu laivu, tinkamu smulkioms užduotims ir naujojo pasaulio tyrinėjimui. Beje, jūsų laivas turės patį žemiausią rangą laivyne, tačiau tai netrukdo jį valdyti laivą, spręsti, kokias prekes pirkti, kokias užduotis priimti ar su kuo kariauti. Vis dėlto pradžioje su piratais geriau nesusidurti...

Pirmoji užduotis – aneksuoti tris miestus. Su turima ginkluote ir pinigais to padaryti, žinoma, nepavyks. Bet užduočiai skirta pakankamai laiko – 10 kompiuterinio laiko metų. Kokiu būdu ruošiatės „stiprėti" – jūsų reikalas. Jei „nepirataujate", galite šlietis prie vienos iš žaidime esamų nacijų. Tai padidins jūsų reputaciją pasirinktos nacijos akyse. Net ir priklausydamas kažkuriai nacijai, galite atlikti ir kitos tautos skiriamas užduotis, tačiau, jei nusikalsite, tos tautos atstovai taps jūsų priešais.

Virš žemėlapio esantis šliaužiklis parodo jūsų patyrimą. Kai šliaužiklis nuslenka iki galo, gaunate naują laipsnį. Patirties įgijimui naudinga vykdyti įvairias užduotis, tačiau greičiausiai

patirtis kaupiama jūrų mūšių metu. Kai būsite senas ir turtingas jūrų vilkas, galėsite net žmoną „įsitaisyti";)

Žaidimo kūrėjai supranta, kad toli gražu ne kiekvienas gali viską atsiminti, todėl pagalbinę informaciją gausite bet kada paspaudę ant atitinkamų ikonų. Čia rasite padidintą žemėlapį, jūsų įvykdytų, kol kas neįvykdytų ir vykdomų užduočių sąrašą, duomenis apie jus, lobių paieškos plano fragmentus, laivo žurnalo informaciją ir kt.

Kai kuriuose miestuose rasite papildomų pastatų. Patartina aplankyti gubernatoriaus namus. Šis valdžios vyras beveik visada jums pasiūlys naują užduotį, kurią galite priimti arba ne. Nusprendę atlikti užduotį, bet jos neįvykdę, negausite sutartų pinigų ir per kitą susitikimą gubernatorius neužmirš jums to priminti, tačiau vis tiek pasiūlys naują darbą. Užduotys gali būti įvairios: nuskandinti piratus, nuo





Žaidimo savybės:
- *greitas įtraukimas į žaidimą ir naujokų apmokymas;*
- *16 ilgų scenarijų : keturios tautos ir keturi laiko periodai;*
- *pasirinkimo laisvė: galite pasirinkti misijas ir tikslus;*
- *5 sudėtingumo lygiai, priklausantys nuo tautos ir laikotarpio;*
- *platus, gerai detalizuotas žaidimo pasaulis, apimantis 60 Anglijos, Ispanijos, Prancūzijos ir Olandijos miestų;*
- *14 skirtingų laivų tipų;*

Rezoliucija 1024x768 arba 1280x1024.

Žaidimo pradžioje, prieš pradedant atlikinėti užduotis, patartina apiplaukti Karibus ir surasti miestus, kad netektų gaišti laiko, vykdant terminuotas užduotis.

Kiekvieno miesto paveikslėlis gana statiškas, neskaitant kelių besilinksminančių žmogelių. Atvykę į miestą, rasite prieplauką, turgų, kuriame, kaip ir tikrovėje, parduosite ir pirksite (iš to neblogai galima prasigyventi, atkreipkite dėmesį į raudonus punktus), vėliavą, kuri aprašo miestą, jo priklausomybę, bei prekes, kurias gamina šis miestas (tos prekės pigesnės), laivų remonto pastatą, kuriame galite parduoti užgrobtus laivus arba susitaisyti savąjį. Ir, be abejo, lošimo namus, kur turite šansą išbandyti laimę, tik kaip ir tikrovėje per daug įsijausti nepatartina ;) Atkreipkite dėmesį į tai, jog karts nuo karto monitoriuje atsiranda ikona – mėlynas žmogeliukas. Paspaudus ikoną, pradėsite pokalbį su nauju pašnekovu, kuris prašys, jog už tam tikrą užmokestį būtų nugabentas į kitą uostą. Kartais jis parduoda lobių paieškos plano dalis, o kai kada tiesiog kviečia kartu išgerti ir papasakoja įdomių ir naudingų dalykų.



Taikiai ir ramiai atrodantys miesteliai — mėgiamiausias piratų apsilankymo vieta.

piktadarių apginti miestą, užpulti konvojų, surinkti informaciją apie kitos valstybės uostus, rasti sudužusius laivus... Paprastai užduoties atlikimui skiriamas gana nemažas laiko tarpas, tačiau per tą laiką gausite papildomų užduočių ir jas visas kartu bus tikrai nelengva įvykdyti.

Žaidime yra skrynia, reikalinga pinigų pasidalijimui. Pinigus patartina dalintis tik tada, kai įgula labai nepatenkinta (raudonas indikatorius), nes po dalybų visas sukauptas turtas padalijamas tarp jūsų ir komandos narių ir jūs liekate su pradiniais 10 000 ir vienu laivu. Tiesa, jūsų asmeninis kapitalas padidėja, bet apyvartai jo nepanaudosite. Kad šiek tiek nuramintumėte įsišėlusius įgulos narius, nupirkite jiems maisto ir romo.



Mūšiai pavaizduoti kitaip, nei pats žaidimas. Jei nurodysite pulti kitą laivą, laivai bus rodomi iš arčiau. Pradedant mūšį, pirmiausia pasirinkite sviedinių rūšį: vieni skirti priešų burių suplėšymui, kiti – priešo įgulos naikinimui, o treti – galingam svetimo laivo pažeidimui. Juos geriausia naudoti, jei norite laivą paskandinti, bet ne apiplėšti ar pasisavinti. Tuomet teks manevruoti ir stengtis priešui padaryti kuo didesnius nuostolius, kartu mėginant išvengti nuostolių sau. Gali kilti sunkumų dėl vėjo - laivo greičiui labai svarbi vėjo kryptis, kurią parodo slenkantys debesėliai. Natūralu – juk laivai buriniai. Saugokitės, kad pats netaptumėt auka! Net puolant silpnesnį laivą, galite nukentėti labiau nei jis. Priešas netruks pasinaudoti susidariusia padėtimi ir jūs tapsite pralaimėjusiu. Deja, tuomet teks viską pradėti iš pradžių. Norint užimti priešo laivą ar laivo krovinį, teks pulti „abordažu": jūsų įgula perlipa į priešo laivą ir vyksta artimosios grumtynės. Jei laimėsite jūs, turėsite rinktis – pasiimti tik krovinį ar ir laivą, kurį vėliau galėsite parduoti. Jei norėsite pabėgti iš mūšio, teks kuo greičiau plaukti prie ekrano krašto.

Mūšio minusas: jei jūs užpuolate kelis laivus, jie visi kausis su jūsų pasirinktu *vienu* laivu. Tik pralaimėjus pirmajam, galėsite stoti į kovą su antruoju laivu.

„Tortuga: Pirates Of The New World" – nesudėtingas, malonus ir įdomus piratų stiliaus žaidimas. Kažko stebuklingo čia nerasite, bet laiką praleisite maloniai. Apetitas kyla bevalgant – kas atsisakys dar vienos užduoties, dar vieno lobio?

Didelių kompiuterio resursų žaidimas nereikalauja. Žaidimo grafika atrodo neprastai: virš vandenų praslenka debesėliai, praūžia viesulas...Ypač gražiai atrodo laivai mūšių metu – galima įžiūrėti net kelis žmones denyje.

Muzika rami, maloni, neįkyri ir... neįsimenanti. Balsu tariamų žodžių praktiškai nėra, visi kiti garsai parinkti gana tinkamai.

Malonu, kad palikta teisė rinktis, kokią užduotį vykdyti, kuriuos priešus kviesti į kovą. Žaidimo privalumas – papildomos užduotys (nebūtina įvykdyti), kurių metu reikia surasti pavojingąjį Bartolomėjų Robertsą ir išspręsti Bermudų mįslę.

Valdymas labai paprastas, viskas atliekama pele: bakstelėjus tam tikrame taške, laivas pradės plaukti nurodyta kryptimi ir tęs kelionę, kol nenurodysite jam kito tikslo. Šiek tiek pabosta ilgos kelionės, kai reikia kuo greičiau perplaukti į priešingą žemėlapio kraštą, nesitrukdant kovomis ar miestų lankymu. Laimei, žaidime tai numatyta – paspaudus tarpo klavišą, jūsų laivas judės žymiai greičiau. Tik nepamirškite, kad kompiuterinis laikas tokiu atveju taip pat bėga greičiau.

Keleto žaidėjų režimo šis žaidimas neturi. Ilgainiui šiek tiek pabosta žaidimo vienodumas. Įsirašyti įmanoma kiekviename uoste, bet tik ne jūros vidury. Veikia automatinis įrašymas.

Smagaus plaukiojimo!



Turint 26 statines alaus be abejo galima būti linksmam ir žaliam.

PCK vertinimas

MINTIES NAUJUMAS: 6,0
Tikrai mažai naujovių.

GRAFIKA: 8,0
Kai kur vis dėlto reikėtų padirbėti

GARSAS\MUZIKA: 8,0
Gana malonu, bet...

IDOMUMAS: 8,0
Piratų nuotykių nemėgstantys žaidėjai turėtų nesutikti ;)

VALDYMAS: 9,0
Labai paprastas

GALUTINIS:
Tinkamai pasvertos ir paskirstytos rimto žaidimo ir lengvesnės arkados pusės. **8,0**

BEST MULTIPLAYER PC KLUBAS

PC KLUBAS REDAKCIJOS PASIRINKIMAS

Labas rytas Vietname!

"Battlefield Vietnam"
www.eagames.com/official/battlefield Kūrėjas: "Digital Illusions"
Leidėjas: "Electronic Arts"
Data: 2004-03-19
Žanras: FPS

Reikalavimai sistemai
CPU 933 MHz
256 MB RAM
64 MB video

Tai yra "multiplayer" dizaino triumfas. Kiekvienas mūšis skirtingas, pilnas įvairių, natūraliai atrodančių objektų ir detalių. Be abejonės, tai yra vienas geriausių žaidimų šiandien, ir jei jūs jo neįsimylėsite tą akimirką, kai įšoksite į Huey ir radijuje užleisite "Creedence Clearwater Revival", reiškia jūs tiesiog per mažai stengiatės.

Philip Morton, "Thunderbolt"

Sveiki atvykę į džiungles! Į džiungles, kuriose vyko didžiausios žudynės; į džiungles, kuriuose žuvo šimtai, tūkstančiai karių; į 1960-1971'ųjų karą rytuose. Tai Vietnamo karas, perkeltas į mums labai gerai žinomą „Battlefield 1942" aplinką.

DIESELL

Ar teko „kariauti" 1942 ramiojo vandenyno tropinėse salose, vakarų Europos pakrantėse ar net pačiame Stalingrade? Atsimenate, kai reikėjo brautis į priešo teritoriją ir užimti bazę? Jūs buvote eilinis kareivis, kuris stengėsi įvykdyti savo užduotį ir laimėti karą. O priešas buvo ypatingai stiprus: važinėjo tankais, skraidė lėktuvais ir ant mūsų nepridengtų galvų mėtė bombas, pakrantėse patruliavo kreiseriai, o jų artilersitai be perstojo „akėjo" paplūdimius sunkiais artilerijos sviediniais. Snaiperiai tykojo griuvėsiuose, o inžinieriai užminuodavo tankus ir laukdavo aukų... Pavojai mūsų laukė ant kiekvieno kampo, nes visi kaip įmanydami stengėsi nužudyti priešus ir laimėti karą... Visa tai dabar atkeliauja į 1960-1971'uosius ir tikrai su gausesne ir įvairesne karine technika, žymiai patobulinta grafika ir tiesiog nuostabia muzika!



Žaidimas sužavi jau nuo pat pradžios. Įžanginis filmukas „susuktas" tiesiog puikiai ir, akimirkai užgniaužęs kvapą, nuteikia nesustabdomai kovai. Nuotaiką labai stipriai pasodrina ir tų metų muzika, nepakartojamas, psichodelikos prisunktas rokas. Jau vien tik meniu stebina savo neįprastu ir labai originaliu dizainu.

Prieš pradedant detaliau kalbėti apie žaidimą, reiktų trumpai papasakoti apie Vietnamo karą. Jis vyko 1960-1971 metais Azijos valstybėje, Vietname. Ši šalis tapo amerikiečių (o neoficialiai ir rusų) šaltojo karo ginkluotės išbandymo poligonu. Visada ir visus pasiruošusi „apginti" Amerika nusiuntė savo karines pajėgas, kad padėtų demokratinei Vietnamo pusei kovoti su komunistine, šalį suskaldžiusia armija.

Tiek tos istorijos. Apie šį karą prirašyta šimtai puslapių ir susukta dešimtys filmų, tad dar kartą į tai gilintis nepradėsime. Grįžkime prie „Battlefield Vietnam". Žaidimo šaknys išliko nepakitę nuo „Battlefield 1942", procesas visiškai analogiškas. Visų pirma pasirinkame kareivių klasę. Jų nepadaugėjo, tačiau kūrėjai leidžia rinktis vieną iš dviejų tipų, bei kiekvienai klasei sukūrė dvigubus ginkluotės komplektus (skirstant primityviai, gautųsi – lengvas ir sunkus). Pavyzdžiui, pėstininkai turės tipinius Vietnamo karo laikų M-16, „shotgun'us", CAR-15 arba Kalašnikovus. Jei teks žaisti už amerikiečių specialiosios paskirties padalinius ar jūrų pėstininkus, galėsite išmėginti ir įžymiąją automato ir granatsvaidžio kombinaciją (CAR-15, XM 148 modifikacija). Būdami pėstininkais ir žaisdami už vietnamiečius, galėsite išmėginti tikrai puikų lengvąjį kulkosvaidį RPD.







Bandant skirtingus karių tipus, nudžiugina tai, kad labai įdomu žaisti, pasirinkus inžinierius — pagausėjo įvairiausių būdų, kaip sugadinti ar sunaikinti priešo tankus, pvz.: slapčia įsibrauname į priešų bazę, aplipdome tankus C4 ir laukiame, kol priešai įsės į juos, o tada belieka nuspausti vienintelį mygtuką ir pasigrožėti gausiu „kill-listu" šone. Sprogdintojai, kaip buvo, taip ir liko tankų „siaubas" su savo M72 LAW raketsvaidžiais arba išties klasiškais RPG su optiniu taikikliu. Iš dalies jie pasidarė ir oro dalinių „siaubas", mat atsirado tokios gudrios šiluminės raketos, kurias leidžia SA-7, ir su jomis išties labai patogu numušinėti ore judančius taikinius. Bėda ta, kad SA-7 savininkai faktiškai lieka beginkliai, kai raketos baigiasi.

Džiunglės šiame žaidime daug tankesnės ir snaiperių „view" kur kas sumažėjęs. Tačiau nepaisant tankios augmenijos, snaiperiai gali susirasti gerų ugnies taškų, esančių aukštumose, o tada, pasinaudodami kelis kartus padidėjusiu „zoom", jie gali „gesinti" priešus kone visoje kovos teritorijoje. Beje, snaiperiams išduodami ne tik tolimojo nuotolio ginklai, tad tai, kad tu būsi snaiperis, visiškai nereiškia, jog tave vadins niekingu šliužu (camperiu), šaudančiu į nugaras. Šioms reikmėms išduodamas modifikuotas M-16 su optiniu taikikliu (ir milžiniška šaudymo paklaida :)) arba siaubingai taiklus, tačiau neaprūpintas optiniu taikikliu „Chicom SVS 56".

Vis tik smagiausias dalykas naujajame „Battlefield: Vietnam" yra transporto priemonės! Nuo jų čia akyse raibsta: milžinas „Patton", sunkiausias tankas Vietnamo kare; sovietinis galiūnas T54; lėktuvų „siaubas" su dviem 54mm vamzdžiais ZSU 57 2. Lėktuvai — net keli „Mig'ai" – 21 ir 17, amerikiečių „Phantom" su milžinišku kiekiu bombų, kurios užtikrina tikrą pragarą ant žemės esantiems priešams. Beje, naudojant napalmą, neretai kliūna ir saviems. Malūnsparnių čia taip pat gausu: transportiniai helikopteriai su kulkosvaidžiais iš šonų, puolimo helikopteriai su, patikėkit manim, grėsmingai atrodančiais „vamzdžiais" šonuose. Be viso to mūsų dar laukia įvairiausi laivai, kariniai džipai, netgi motoroleriai ir dar daug įvairiausios technikos.



„Battlefield Vietnam" žemėlapiai galėtų būti skirstomi į dvi grupes: visiškai neįdomūs ir kvapą gniaužiantys. Tiesiog dalis misijų ne visai subalansuotos, ir didžiąją laiko dalį jose praleidi, lakstydamas ir užiminėdamas kontrolinius punktus (šaudyti beveik nereikia). Tačiau žaidime esama lygių, kuriuose faktiškai nebeturi laiko judėti, kadangi priešo spaudimas būna iš ties didelis.

Grafika – pagerėjo! Vanduo tikroviškesnis, žolė tankesnė, ir malūnsparniui leidžiantis, ji „taškosi" į šonus. Kareiviai sukurti detaliau ir tikroviškiau, tankai gražesni ir grėsmingesni. Į peizažus taip pat buvo įdėta nemažai pastangų ir jie atrodo tikrai puikiai, tik tas rūkas...

Žaidime skambanti muzika nepaliks abejingų. Daugelyje filmų matytas ir girdėtas senasis rokas, persunktas karo dvasia, nepaaiškinama melancholija ir liūdesiu, psichodelika. Kiekviename žemėlapyje skamba skirtinga auksinė daina: vienos iš jų nuteikia kovai, kitos primena namus ir grąžina viltį. Muzika mums nedrums ramybės kovos lauke, ją mes girdėsime tik „Loading lange". Logiška? Žinoma logiška! Žaidimas krauna žemėlapius, tankus, kareivius, o muzika „įkrauna" jus. Jūs tiesiog prisipildote energija, o tada –pirmyn į mūšį!

„Battlefield: Vietnam" — tikrai pavykęs kūrinys. Klasika tapusi 1942–ųjų „Battledfield" idėja puikiai veikia ir 60-71-ųjų Vietnamo kare.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8,9

Daug naujos ir grėsmingai atrodančios technikos, puikus nusiteikimas per „loadinimą" ;)

GRAFIKA: 8,6

Už 1942 „Battlefield'ą" geresnė, bet ne tobula;

MUZIKA: 9,8

Super-Duper!!!

SIUŽETAS: 8,5

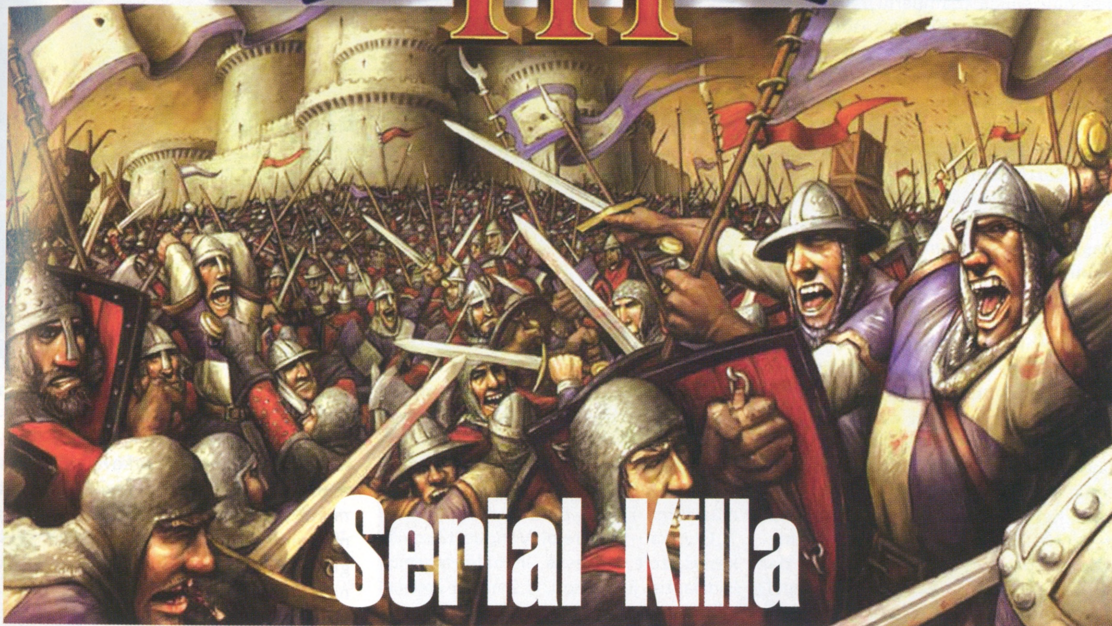
Karas...

VALDYMAS: 8,8

Kaip ir visada, paprasta ir aišku;

GALUTINIS:

Labai trumpai: ypatingai geras žaidimas, ypač jei žaidžiamas tinkle. **8,9**



Serial Killa

"Lords of the Realm III"
www.lords3.com
Kūrėjas: "Impressions"
Leidėjas: "Vivendi"
Data: 2004-03-26
Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai
CPU 800 MHz (rek. 1,5 GHz)
128 MB RAM (rek. 256 MB)
16 MB video (rek. 32 MB)

Lords of the Realm III nėra blogas žaidimas, tačiau jis turėjo būti daug geresnis, nei išėjo. Kadangi tai biudžetinis žaidimas, jį verta pabandyti dėl smalsumo, tačiau daug geriau išleistumėt tuos pačius pinigus tokiems nuostabiems žaidimams kaip Medieval: Total War ir jo Viking Invasion išplėtimui.

William Abner, GameSpy

Kartą serijinio žudiko keliu pasukusi „VU Games", nė nesiruošia iš jo trauktis. Jau rašėme, kaip sėkmingai ši kompanija „užlenkė" puikiąją „No One Lives Forever" seriją, tačiau tai, pasirodo, buvo pradžia... Siaubingo serijinio šėlsmo pradžia... Jei NOLF serija buvo „nužudyta" pačiame jėgų žydėjime, tai „Lords of the Realm" buvo prikelta iš numirusiųjų ir...

NPC

Tai vyko gausiai prirūkytame tamsiame kambaryje, kuriame keletas lengvai „apsinešusių" dėdžių, apsupusių ratu seniai daugelio jau pamirštą „velionį", skaitė kažin kokias mantras ir dainavo paslaptingas dainas. Jie norėjo prikelti galingąjį ir visus kažkada žavėjusį „Lords of the Realms" bei gražiai jo paprašyti, kad šis išspręstų visas VUG problemas. Tik bėda ta, kad medituoti ir dainuoti prašytojai tingėjo, tad iš visų posmų dainuodavo tik pirmą ir paskutinę eilutes. Vis dėlto „Lords of the Realms" prisikėlė, tačiau pavirto ne puikiu gražuoliu, o apdribusiu zombiu, su nuo kaulų drimbančiais irstančios mėsos gabalais.

NEIŠVENGIAMAS ATSIRIBOJIMAS

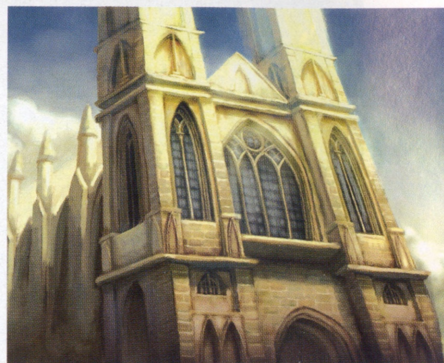
Pagrindinis uždavinys ruošiantis rašyti recenziją buvo ne žaidimo žaidimas (nes jo žaisti neįmanoma, neįdomu ir nuobodu), o sprendimas, kaip jį pateikti jaunesniam skaitytojui. Suprantate, didinga šio žaidimo istorija prasidėjo dar gūdžiais 1994 metais, o antroji žaidimo dalis pasaulį išvydo tik 1997. Taigi reikėjo apsispręsti, kaip straipsnyje pateikti

žaidimą – ar kaip puikios serijos tęsinį (lyginant tai,– kas buvo, su tuo,– kas yra), ar kaip visiškai naują žaidimą. Atsakymas atėjo greičiau, nei tikėjausi. Pirma – „Lords of Realm III" (LRIII) su senesniais žaidimais sieja tik pavadinimas; antra – gerųjų savybių, buvusių senesnėse žaidimo dalyse, minėjimas gali sujaukti jums protą, ir vienas kitas skaitytojas gali pamanyti, kad LRIII visai neblogas žaidimas. Taip nėra. Taigi atsiribojam nuo senesnių žaidimo dalių ir važiuojam.



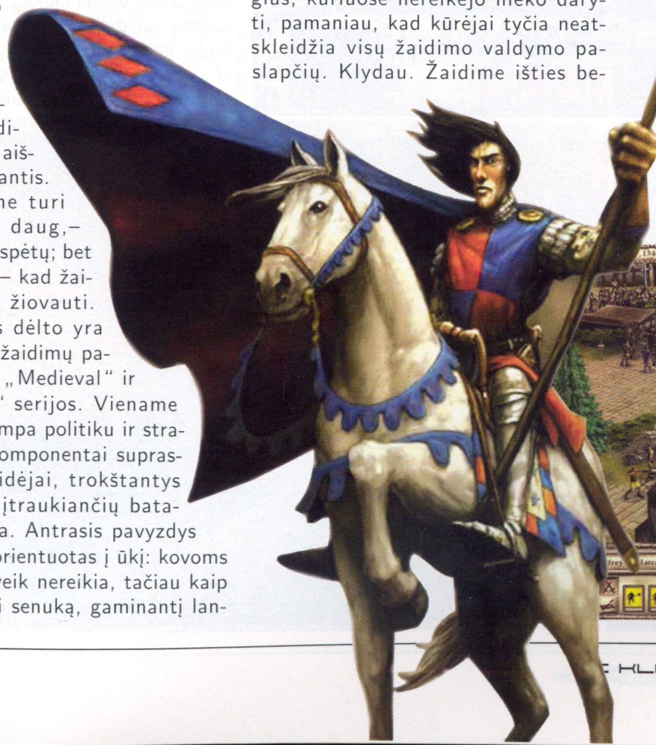
KLAUSIMAI BE ATSAKYMŲ

Kuriant strateginius žaidimus, kūrėjus visada turėtų kankinti begalė opių klausimų. Kokį žaidimą kurti – fantastinį ar realistinį? Jei realistinį – tai koks tai turėtų būti laikotarpis? Kuriuos gyvenimo aspektus perkelti į žaidimą? Ką jame veiks žaidėjas, kuo jis bus? Strategu, politiku ar ūkvedžiu? Jis žais už visus iš karto? Tuomet kaip supaprastinti jo darbus, kad jis viską spėtų, ir, kad žaidimas būtų įdomus? Kuriuos karalystės valdymo aspektus palikti, kuriuos išmesti, o kuriuos supaprastinti? Kaip vadovauti mūšiams? Tai bus betvarkė kur milijonas karių lupa vieni kitus be tvarkos, ar lygiomis gretomis išsirikiavę kariai žengs paradiniu žingsniu? Iš ko gaminsime ginklus? Kaip samdysime karius? Ką pirksim, ką parduosim? Ir taip toliau ir panašiai... Visų šių klausimų esmė yra paprasta, kai yra žinomas tikslas (viduramžių strategija, kurioje žaidėjas atsako už viską, kas vyksta jo karalystėje), tad reikia surasti priemones jo įgyvendinimui. Žaidimas turi būti aiškus ir įtraukiantis. Veiksmo jame turi būti ne per daug,– kad visi viską spėtų; bet ne per mažai,– kad žaidėjas neimtų žiovauti. Pasaulyje vis dėlto yra keletas tokių žaidimų pavyzdžių – tai „Medieval" ir „Stronghold" serijos. Viename jų žaidėjas tampa politiku ir strategu, o kiti komponentai suprastinami, ir žaidėjai, trokštantys tikroviškų ir įtraukiančių batalijų, jas gauna. Antrasis pavyzdys atvirkščiai – orientuotas į ūkį: kovoms vadovauti beveik nereikia, tačiau kaip smagu stebėti senuką, gaminantį lankus. „Lords of the Realm III" nėra orientuotas į nieką,– jo kūrėjai savo galvų klausimais nekvaršino ir apie žaidėjus negalvojo. Visas žaidimas sumaltas ir sudarkytas, o žaidėjo padėtis jame ne visai aiški: mūšiui vadovauti neįdomu, pilių statyti nereikia, diplomatija žaidime tik tarp kitko. Šokinėji žmogus iš lango į langą, ir nejučia imi žiovauti.



PABŪTI KARALIUMI

Po ilgo, kamuojančio, nykaus ir nesuprantamo „tutorial", į galvą šovė įdomi mintis – „jie viską slepia". Ne, rimtai, pražaidęs mokomuosius lygius, kuriuose nereikėjo nieko daryti, pamaniau, kad kūrėjai tyčia neatskleidžia visų žaidimo valdymo paslapčių. Klydau. Žaidime išties beveik nėra kas veikti. LRIII siūlo kelias žaidimo rūšis: tradiciškai yra kelios kampanijos, kelios pavienės misijos, keletas mūšių ir t.t. Visi žaidimo režimai nykūs, tad pasirenkame kampaniją. Tiesa, kadangi žaidimas, anot kūrėjų, ultra įdomus, tai visų kampanijų iš karto mums niekas neduos: pražaiskite už

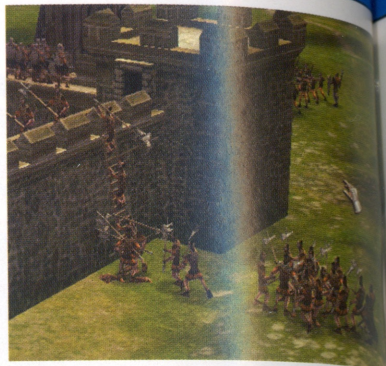




airius, atrakinsite britus ir t.t. Žodžiu, tampame Airių karaliumi. Po trumpo intro, kuriame nėra į ką žiūrėti, mus išmeta į karalystės žemėlapį, suskirstytą į regionus. Vienas iš regionų priklauso mums. Mūsų tikslas savo regione surinkti armiją ir užkariauti priešų regionus. Viskas paprasta kaip „du kart du". Kad būtų dar paprasčiau, mums nereikės nieko auginti, nieko gaminti ir net nereikės samdyti karių. Viskas vyksta savaime. Suprantate, visi karalystės regionai, dar yra suskirstyti į sklypus. Viskas, ką turi padaryti naujai „iškeptas" karalius, – tai paskirti po valdovą kiekvienam sklypui. Jei paskirtas sklypo valdovas yra karžygys, jis ir jo vyrai tampa jūsų kariuomenės dalimi. Žinoma, kariuomenė tarnauja nemokamai, tačiau maitinti ją vis tik reikia, taigi, į šalia esantį sklypą paskiriame kokią bandeles kepančią moteriškę, kuri, priklausomai nuo patirties kepimo biznyje, gali prikepti bandelių ne vienai, o net kelioms armijoms. Tai lyg ir viskas. Tiesa, norint įsiteikti bažnyčiai, reikia nepamiršti porą sklypų atiduoti kunigams, o, norint samdyti samdinius, teks perleisti žemių ir dvariškiams, statantiems miestus. Na, bet čia jau skonio reikalas,– kurį laiką galima išsiversti ir be jų.

Užiminėti svetimų sklypų negalima. Tiksliau, negalima jų imti po vieną. Norite pasiglemžti priešo sklypus? Prašau – keliaukite į priešo regiono „širdį" ir griaukite patį didžiausią namą. Tame name apgyvendinkite savo pažįstamą, ir jo kaimynystės neištvers aplinkiniai, tad priešo sklypai ištuštės. Tiesa, į laisvą sklypą negalėsite įkelti savo draugų, jei tame sklype trinsis priešo armija. Dažniausiai taip ir būna, DI ima siųsti ordas armijų į žaidėjo užkariautus, bet dar neapgyvendintus sklypus, ir taip tempia gumą. DI armijos nesikauna– stojus su jomis į kovą, jos tiesiog pabėga, o kol jūsų armija vėžlio žingsniu ropoja kitos priešo armijos link, pabėgusi armija vėl ima trintis to paties sklypo pasienyje. Och...

Diplomatija vystoma standartiniame lygyje – „išsikviečiame" diplomatijos meniu, o jame galime daryti, ką širdis geidžia. Galime dalinti dovanas, galime pasirašinėti ar nutraukinėti sutartis, galime reikalauti duoklės ir t.t. Tikslas? O ką aš žinau? Realiai žaidime diplomatija nereikalinga. Ateini, duodi visiems į „dūdą" ir su politikieriais nesiterlioji. Visgi kartais gaunantys į kaulus priešai siūlo dovanas. Jas reikia imti, o tada, pirmai progai pasitaikius, vėl iškaršti jiems kailius. Na sutinku, jei kažkam iš jūsų žaidimas pasirodys sudėtingas (ką aš čia kalbu?), pasitelkę diplomatiją, galėsite susitaikyti su vienu ar kitu priešu, bei bendrom jėgom „užversti" kokį kitą.





IŠSIROVĘS STORĄ PUŠĮ...

...aš taip pat einu į mūšį... Tik kokio velnio? Realiai mes galime, o norėdami greitesnės baigties ir turime, asmeniškai dalyvauti mūšiuose. Esmė ta, kad mūšiai vyksta realiame laike, t.y. tuo pat metu pagrindiniame žemėlapyje toliau tiksi laikas, žygiuoja armijos, kepamos bandelės ir vyksta kiti mūšiai. Iš esmės toks veiksmas yra gan įdomus ir žavingas, tik ne šiame žaidime. DI, kuris turėtų darbuotis kitur, kol mes dalyvaujame mūšyje, „atgulęs" kažkur po medžiu, muša „dinderį", tad visas darbas lyg ir gula ant mūsų pečių. Mūšį, kuriame mes nedalyvaujame, DI taip pat laimi, tačiau dažniausiai jis vyksta gerą pusvalandį realaus laiko (žaidime neegzistuoja absoliučiai jokie laiko matmenys). 9 atvejais iš 10 po pusvalandžio įkišę nosį į mūšio lauką, pamatysite gan įdomų vaizdelį: abi armijos stovi savo lauko galuose ir nė negalvoja kažkur eiti ar kažką mušti. Kartais tai būna visai naudinga: priešas užpuolė menkai gi-



namą miestelį. Ir nors prie vieno vykstančio mūšio kitos atvykusios armijos prisijungti negali, aš vis tiek miestelio link pasiunčiau galingą kariauną. Jie užims – aš atsiimsiu, svarbu kad tik savo didikų ten neatkraustytų. Taigi užmečiau akį į žemėlapį,– artimiausia armija už gerų 15 min. kelio. Ką gi, vis geriau negu nieko... Praėjo pusvalandis, armijos atvyko, miestelyje vis dar vyksta mūšis. Įkišau nosį pažiūrėti, kokia jo stadija,– pasirodo, priešai dar net nepradėjo puolimo! Jie atėjo su šešis kartus gausesne armija ir stovi, kažko laukia... Įdomiausia tai, kad dar pusvalandžio neištvėriau, ir pasitelkęs miestelio garnizoną, puoliau pats. Laimėjau.



Vėlesniuose lygiuose vienu metu vyksta daug mūšių, tad imi jaustis kaip Benderis, žaidžiantis šachmatais. Duodi įsakymus vieniems, ir kol jie rikiuojasi, eini dalinti įsakymus kitiems. Žaidimas lyg ir pradėjo dominti, tačiau nuo tokio lakstymo per mūšius, ėmė suktis galva. Supykau ir nustojau juose dalyvauti. Ir jei jūs manote, jog DI bandė mane nubausti... Nė velnio!!! Vidutiniška mūšio trukmė nuo 5 minučių išaugo iki valandos, tačiau vis tiek visur ir visada laimėdavau aš. Šlykščiausia tai, kad mūšiams vadovaudavau tik tam, kad sutaupyčiau laiko, o ne tam, kad pajusčiau malonumą. Nežiūrint į tai, kad mūsų kariai moka išsirikiuoti į keletą formacijų, jos nieko nereiškia. Realiai gali sutaupyti vieno – kito kario gyvybę, bet ar karaliui tokie dalykai rūpi? Būtent. Nerūpi. Taigi visas vadovavimas mūšiui susiveda į kelis aiškius veiksmus: pažymi savo armiją, spaudi „Charge" mygtuką, pažymi priešo armiją. Viskas. Puolant pilį, visi susirenka bokštelyje ir kapoja orą – vieni kairėj pusėj, kiti dešinėj. Plika akimi negalima įžiūrėti, nei kas ką muša, nei kur ir kiek karių žuvo, nei kuriai grupei reikia pagalbos, nei kuri grupė gali ją suteikti. Jei atvirai, tai pilies puolimo atveju neįmanoma suprasti kur kariai yra, nes ekrane matosi, kad jie stovi ant kopėčių, tačiau nuo smūgių miršta kariai, esantys visai kitame pilies gale. Na, ir pasakykite man, kaip galima vadovauti tokiam paradui?

UCH! TOKIUS TINGINIUS TIK SMAUGTI...

Kūrėjai tiesiog tingėjo sukurti įdomų žaidimą. Na, sakykite man, jei viskas vyksta realiu laiku, kodėl į pastiprinimą atžygiavusi armija negali prisijungti prie vykstančio mūšio? Kur čia logika? Kaip vystyti taktiką? Kur iš žaidimo dingo laiko matavimas? Nežiūrint į tai, kad žaidimas „susuktas" ant visai neprasto varikliuko, grafikos prasme jame nėra į ką žiūrėti – nei kvapą gniaužiančių lygių, nei animacijos, nei gražių karių modelių kūrėjai nesukūrė. Žaidimo muzika varo į neviltį, personažų įgarsinimas primena girtus vokiečio, brito ir prancūzo kliedesius (Ir kliedi jie per miegus). Siužetas žaidime tik tarp kitko,– jei jo nebūtų niekas net ir nesuprastų, kad jis turėjo būti. DI, kaip jau minėjau, nėra. Viskas, ką sugeba DI, tai siuntinėti armijas be karių, o mūšio metu vienintelis protingas sprendimas, kurį jis gali priimti, tai išvesti lankininkus į priekį, o prasidėjus artimai kovai, juos patraukti. Košmaras.



PCK vertinimas

IDOMUMAS: 2,0

Jei visą žaidimo koncepciją perpasakotume normaliems kūrėjams, įvedus kuklius pataisymus, gautųsi kone idealus žaidimas.

GRAFIKA: 6,0

Šešis rašau už tai, kad žaidimas trimatis, juk šie vyrukai galėjo padaryti ir 2D... Arba išvis tekstinį žaidimą.

GARSAS\MUZIKA: 4,5

Muzika beviltiška, įgarsinimas tragiškas.

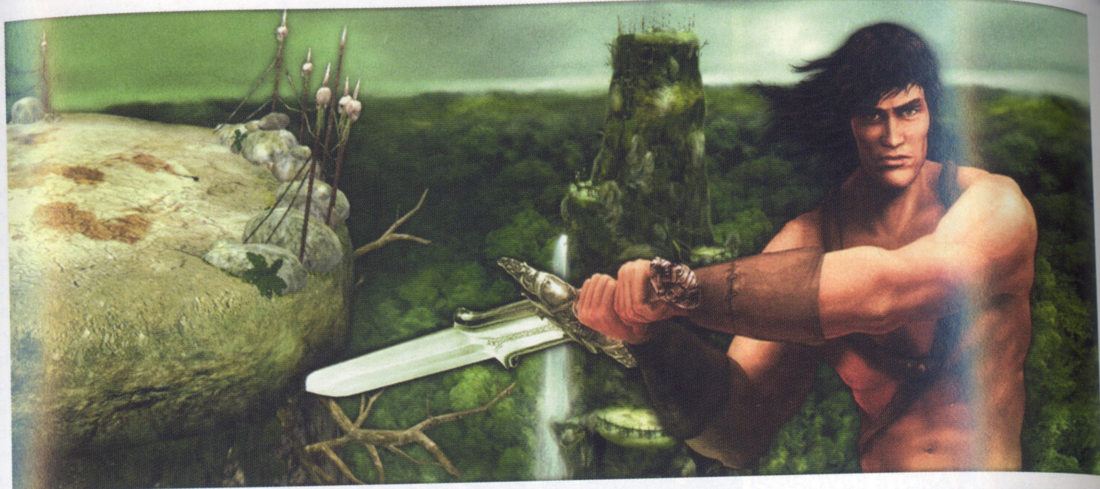
VALDYMAS: 7,8

Maniau, kad sunku sukurti nepatogų valdymą žaidimui, kuriame nereikia nieko daryti. Vis tik LRIII kūrėjai sugebėjo tai padaryti.

GALUTINIS:

Tiesiog šlykštus produktas, mūsų žiniomis užsienyje kainuojantis 20 „žalių"... Galiu drąsiai teigti, kad „žalias" niekada nenuvertės tiek, kad apsimokėtų pirkti šitą žaidimą.

4,5



Arnoldai, čia tu?

Conan
www.conangame.com
Kūrėjas: "Cauldron"
Leidėjas: "TDK Mediactive"
Data: 2004-04-08
Žanras: Veiksmo

Reikalavimai sistemai
CPU 1,0 GHZ (rek. 1,6 GHZ)
256 MB RAM (rek. 512 MB)
32 MB video (rek. 64 MB) su pilnu DX9 palaikymu

Tai galėjo būti geras žaidimas. Pasamdžius tinkamą scenaristą ir įdėjus daugiau pastangų, sudėtinga, bet priimtina kovos sistema galėjo "sužibėti". Dabar gi, jau antroje žaidimo dalyje jūs graušite nagus ir keiksite baroko laikų išsaugojimo metodą. Tik labiausiai prisiekę Konano fanai turės ištvermės tęsti žaidimą.

Ian Shanahan,
PC Gamer



Pradžią Konano istorijai davė rašytojas Robertas Hovardas, maždaug prieš septyniasdešimt metų parašęs pirmuosius pasakojimus apie šį narsų ir teisingą barbarų kovotoją, drąsiai pasitinkantį neregėtus „fantasy" šalies pavojus. Konano temą pamėgo ir kiti rašytojai – nuo to laiko apie karžygį sukurta daugybė knygų, komiksų, net keli kino šedevrai: „Konanas barbaras" (1982) ir „Konanas naikintojas" (1984) su garsiuoju Arnoldu Švarcnegeriu.

RAW

Pirma mintis, atėjusi į galvą, tik pradėjus žaisti, buvo: „Ką aš parsinešiau: žaidimą ar filmą?". Neišsigąskite – žaidimą. Suabejojau dėl to, kad tik pasileidus žaidimą, teko pažiūrėti vieną intro filmuką, paspaudus „new game" – kitą, po trumpos pauzės trečią...

SIUŽETAS IR EIGA

Švarcnegerį ir jo Konano istoriją geriau pamiršti — kompiuterinis veikėjas nė kiek neprimena žymaus aktoriaus (na, nebent raumenimis...). „Tikroji" istorija byloja, jog kai Konanas buvo mažas, užpuolikai pelenais paleido jo gimtąjį kaimą, išžudė gyventojus ir su savimi pasiėmė būsimąjį kovotoją. „Conan" žaidime istorija šiek tiek kitokia: didysis karžygys grįžta sutvarkęs kažkokius savo itin svarbius reikalus ir aptinka teberūkstantį kaimą bei išžudytus jo gyventojus (visai pagal šaunias superherojų filmų tradicijas). Leisgyvis senukas papasakoja užpuolimo istoriją ir miršta (na, negi Konanas jį turės tampytis su savimi?), o mūsų herojus prisiekia atkeršyti, net jei tai jam kainuos gyvybę.

Laukia nelengvos kovos. O pirmieji priešai — vilkai. Neaišku, kuo juos įsiutino Konanas – juk vilkai sau ramiai ėdė. Matyt, karys jiems pasirodė įtartinas, galįs atimti grobį, o gal šiaip skaniai kvepėjo... Trumpiau kalbant, čia jau vilkų nelaimė, kad jie užpuolė Konaną.

„Conan" yra suskirstytas į atskiras dalis, o pastarosios suskaidytos į lygius. Kiekviena dalis turi skirtingą aplinką ir sutvėrimus. Labai ribota veiksmų pasirinkimo laisvė: dažniausiai eiti galima tik vienu, nustatytu keliu, kai kurias statines galima suskaldyti, kitų — jokiu būdu nepavyks; galiūnas Konanas tam tikrose situacijose skaldo medžius, tačiau kartais net paprasčiausia lenta jam neįveikiama... Kopėčiomis žemyn nenulip-

site, įmanoma tik nukristi (tiesa, neskausmingai). Išsisaugoti žaidimo bet kur neįmanoma – iš pradžių reikia surasti šventąjį akmenį, suteikiantį tam teisę. Pritaupyti akmenų nepavyks, mat vienu metu juos įmanoma turėti tik keturis, o jie išdėlioti ne pačiose geriausiose vietose.

Gerosios savybės yra šios: karžygys moka laipioti stačiomis uolomis, gaila, kad tik žaidimo gamintojų nustatytose vietose.

GRAFIKA IR EFEKTAI

Į akis krenta neišraiškingos, kampuotos tekstūros (net filmukuose), animacija taip pat neįspūdinga. Tiesa, gražu pažiūrėti, kaip Konanas kabo ore, tik vienos kojos pirštais „užsikabinęs" už atramos, ir tuo pat metu kovoja! Tam tikrai reikia neeilinės jėgos ;). Arba kai kardas it per sviestą pereina duris, jų nepažeisdamas. Kovose kraujas nesilieja, nukirstos galūnės nesimėto, nors numatyti konkretūs smūgiai per kojas (tiesa, juk čia „fantasy" pasaulis, o ne siaubo žaidimas). Beje, nors sunkiai sužeisto Konano pečiai ir nugara pasidengia raudonomis srovelėmis, tačiau jis pats dėl to juda ne prasčiau.

Malonu, kad bendras aplinkos vaizdas žymiai pagerėja, įžengus į kitus pasaulius su jų specifika (džiunglės, dykumos, sniegynai). Pagaliau atsiranda spalvų. Gerą įspūdį palieka tam tikrose vietose iš žemės išnyrantys skeletai ar dvasios.

NE TIK „ACTION"

Gamintojų teigimu, veiksmui skirta apie 70 procentų žaidimo laiko, o likę – galvosūkiams, mįslėms. Teks ieškoti raktų, mąstyti, kaip išvengti pavojingų kelio atšakų, sugalvoti, kaip įveikti stiprų priešą. Bene svarbiausia užduotis – iš keturių paslėptų dalių surinkti legendinį „Atlantų" kardą.

Yra ir RPG elementų. Už kiekvieną „nudėtą" nenaudėlį (net vilką) Konanas gauna taškų, kurie reikalingi naujų savybių įsigijimui arba senųjų tobulinimui. Reikia pripažinti, kad pradžioje garsus kovotojas visai nedaug sugeba. Na, o savybių tikrai nemažai – virš trisdešimties, todėl yra iš ko pasirinkti. Tiems, kas brangina sveikatą, patartina pradėti nuo sveikatos ir ištvermės regeneracijos, kovinės koncentracijos (smūgiai taikliau pasiekia tikslą). Didžioji dalis sugebėjimų skirta ginklų valdymo technikos tobulinimui. Kiekviena savybė turi tris lygius, aukštesnė — brangesnė. O kovinės savybės panaudojimui reiks suspaudyti tam tikrą pelės mygtukų kombinaciją.



Pirmas, kiek stambesnis „vaikščiojimo" RPG, pasireiškia tik antrajame pasaulyje — mieste. Konanas mėgina surinkti reikalingas žinias iš prekeivių. Žmonių daug, tačiau retas kuris kalbasi su barbaru – turbūt išsiauklėjimas neleidžia. Galų gale Konanas suranda reikiamą pirklį, tačiau, kai nusiperka prekių, vietoj norimų žinių, išgirsta, jog tas nieko nežino. Tame pačiame mieste blyksteli viena filme matyta scena: kupranugaris apspjauna Konaną, o šis atsilygina smūgiu į gyvūno snukį. Tai vyksta jau filmuke. Video intarpų išties nemažai, ir jie išties pagyvina žaidimą.

KOVOS, PRIEŠAI IR GINKLAI

Žaidime daug galvoti (kalbu apie priešus) nereikia — mušti tenka beveik visus, kas kruta (su retomis išimtimis). Varžovų gausybė (čia jau kūrėjai pasistengė): nuo kanopinių gyvūnų iki trenktų magų. Gražiausi, ko gero, yra vaiduokliai — vilkai ir kariai. Tik gaila, kad jie turi dalintis bendru DI, turbūt todėl atskiri individai jo turi ne per daugiausiai. O



gal priešų gyvenimas itin sunkus, todėl jie nutaria baigti savo vargus ant Konano kardo ašmenų? Vieni nenaudėliai iš karto šoka artyn, kiti pavaikšto, pasižiūri, o paskui — kad šoks! Nors ką čia mąstyti, – Konanas juk beveik nemirtingas! Žaidžiant iš tiesų sunkoka „apsižioplinti" tiek, kad Konaną įveiktų eilinis priešas. Na, o jei taip jau atsitiko, tai Kromas, Konano dievas ir globėjas, suteikia šansą atgimti. Tereikia arenoje susikauti su atsitiktiniu priešininku ir jį nugalėti. Įdomu tai, kad su kiekviena „mirtimi" priešininkas bus vis stipresnis, todėl sveikatą patartina saugoti. Beje, jei žuvote ne nuo priešininko rankos, o tiesiog nukritote nuo uolos ar



Vilkai be abejo nežino, kad susidūrė ne su eiline auka, o su pačiu Konanu.

jus pritrėškė akmuo, išgirsite repliką, kad jūs neverti Kromo pasitikėjimo ir ...viskas – jokių dvikovų dėl atgimimo.

Keliaujant žaidime teks susidurti su dešimčia bosų. Tam, kad įveiktumėte kiekvieną iš jų, gali prireikti skirtingų atakos būdų.

Konanas moka blokuoti smūgį ir keturias pagrindines atakas, tačiau po jomis slepiasi tikrai „turtingas" kombinacijų rinkinys: apgaulingi išpuoliai, smūgiai keliu, metimai. Nemažai kombinuotų smūgių – kai kuriuos iš jų įmanoma atlikti tik po tam tikro veiksmo. Pavyzdžiui, „Punch" (ataka kumščiu į veidą, turinti sulaužyti nosį, nors to įžiūrėti neįmanoma — galbūt nosys ne tokios ;)) veikia tik komplekte su „Basic Whip" (paprastu smūgiu į galvą).

Nemažas šaltųjų ginklų pasirinkimas, be to, kiekvienas ginklas pasižymi savitomis charakteristikomis. Kirviais geriau gintis, kai puola iš visų pusių, kuoka traiško skydus, o kardai turbūt universaliausi ginklai žaidime. Tenka galvoti, kokius ginklus rinktis, nes įmanoma neštis tik du, kuriuos Konanas užsideda ant nugaros, ir vieną rankose.


Susitaikykite su mintimi, kad turguje vargšą Konaną „išdurs".

MUZIKA IR GARSAS

Garsų arsenalas ne itin turtingas, tačiau patenkinamas: Konano keiksmai, kardų žvangesys, priešų dejonės, vandens čiurlenimas... Dabar apie muziką: metalo ar hip-hopo neišgirsite ;) „Cauldron" parinktos melodijos tikrai atitinka „fantasy" šalies dvasią. Tačiau, be abejo, stiprioji muzikos pusė — Bazilio Poledourio (Basil Poledouris), sukūrusio muziką pirmajam filmui apie Konaną, temų panaudojimas. „Išbandytas" kelias, taip sakant.

VALDYMAS

Kalbant apie valdymą, sunku rasti gerų žodžių: bandyta kombinuoti RPG ir šaudyklę, tačiau nieko gero neišėjo. Konanas sukinėjasi, paklusdamas pelei, tačiau tik pasisukimams. Nepavyks pažvelgti aukštyn (to reikia, kad kokio parazito mestas akmuo nesutrenktų makaulės), žemyn (kad nenukristumėte nuo uolos krašto). Judėjimui pirmyn, atgal ir į šonus naudojami klaviatūros klavišai, tačiau Konaną pasukti reikia pele (o žaidimas vyksta trečiu asmeniu). Kameros padėtis pakankamai normali, tačiau tam tikrose vietose ji kažkodėl nukeliauja į viršų ir rodo šiek tiek iš priekio. Valdymo kryptys automatiškai susikeičia vietomis: Konanas juda į žaidėją, dėlto atskriejantis akmuo pasitinkamas didvyriška Konano krūtine, užuot nuo jo pasitraukus. Čia irgi labai smagu pažiūrėti, kaip mūsų herojus kone visas sulenda į akmenį... Dėl tokios kameros padėties labai pasunkėja kelias per siaurą tiltą, virš kurio supasi trys akmeniniai kūjai.

Kovos metu įvairiems smūgiams reikalingos tam tikros pelės klavišų kombinacijos (pavyzdžiui, pirmas-antras-antras), o atakų norisi įvairių, efektingų... Tikiuosi, pelės negaila? Kovose taip pat naudojami tarpo (blokas) ir Q bei E klavišai.

„MULTIPLAYER"

Žaidime gali dalyvauti iki 8 žaidėjų. 11-oje arenų galima kautis vienas prieš vieną. Paruošti trys kovų režimai: „Death Match", „Body Count" ir „Time Challenge";


Žaidimo lokacijos atrodo išties neblogai.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 6,0
Ilgi filmai ir banali istorija

GRAFIKA: 6,0
Reikėtų padirbėti

GARSAS\MUZIKA: 8,5
Vien dėl muzikos

SIUŽETAS: 5,0
Nieko originalaus ar įsimenančio

VALDYMAS: 5,5
Neapgalvotas

GALUTINIS:
Stipri vidutinybė. „Kietojo action" fanams nėra kas veikti. Žaidimas rekomenduojamas „fantasy" istorijų mėgėjams, Konano gerbėjams ir tiems, kam patiko „Gladiator: Sword Of Vengeance".

6,0

Meilės simuliatorius „Simsų" pasaulyje

"Singles flirt up your life"
http://www.singles-the-game.com
Kūrėjas: "Deep silver"
Leidėjas: "Deep silver"
Data: 2004-04-09
Žanras: sim'as

Reikalavimai sistemai
CPU 1 GHz (rek. 1,5 GHz)
256 MB RAM (rek. 512 MB)
32 MB video (rek. 64 MB)

Nors "Singles" ir yra gana gilus žaidimas, jam tikrai trūksta gaivumo. Jūsų "vienišiai" gali daug ką nuveikti, pavyzdžiui, žiūrėti TV, klausytis stereo, mankštintis, groti gitara, žaisti biliardą ir panašiai, tačiau, nors tai juos padarys laimingus, jūs galite nuo to pavargti. Kita vertus, žaidime tikrai pakanka visko, kas pateisintų biudžetinę kainą. O ta reklamuota nuogybė, tai yra tik nedidelė ekstra detalė, bet ne paties žaidimo savybė.

Colin Barnwell, jolt.co.uk

Ko gero, kiekvienas iš jūsų esate žaidęs hitu tapusią „The Sims" seriją? Tačiau ar nesijautėte taip, lyg kažko trūktų? Vieniems trūko kantrybės, kitiems trūko siužeto, dar kitiems - veiksmo... Kompanija „Deep Silver", rodos, suprato, kas pritrauktų žaidėjus prie kompiuterių ekranų dar kelioms paroms, ir papildė jų gyvenimą romantika...

AMŽINAS

Pradėkime nuo pačios „meilės simuliatoriaus" pradžios. O žaidimo pradžia lygiai tokia pati kaip ir „Simsuose": išsirenkame vieną iš kelių galimų veikėjų, tai pat vieną iš priešingos lyties atstovų (šiek tiek apmaudu, kad pačiam herojaus sukurti negalima, net vardą ir pavardę duos automatiškai). Pasirinkus veikėjus, leidžiama išsirinkti būstą iš trijų gyvenamųjų patalpų. Pirmoji yra „Standart". Čia jau viskas suruošta: baldai nupirkti, sienos nudažytos, — žodžiu, namas visiškai parengtas romantiškam gyvenimui. „Free place 1" ir „Free place 2" variantai leis apsisto-



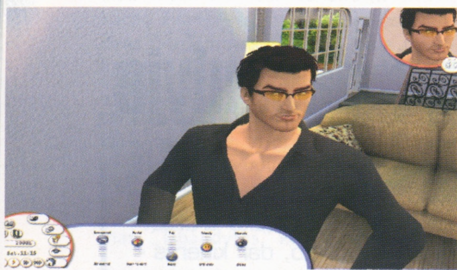
ti tuščiame „sklype“, kurį nuo pat pradžių reikės įrengti pačiam. Tikriausiai jums įdomu, kodėl žodį „sklypas“ parašiau kabutėse? Todėl, kad nors ir labai keista bei apmaudu, gyvensime tik antrame aukšte. Nors iš tikrųjų vietos stokos tikrai nepajutau! Mat gyvensime gana didelėje patalpoje, iš toliau pažvelgus atrodo, kad netgi dvare :). Aš savo herojams parinkau tuščią patalpą.

Vos pradėjęs žaisti, pasijutau „Simsų“ erdvėje, tačiau atidžiau pažvelgęs į savo virtualiuosius romantikus, iš tiesų nustebau – mat tekstūros čia kur kas geresnės, nei „Sims“ serijoje. „Sims“ žaidę žaidėjai šio žaidimo valdymą ir visas gudrybes perpras per kelias minutes – viskas čia beveik tai pat.

Neilgai trukus mano namas jau buvo puikiai pritaikytas gyvenimui. Sukūriau penkis gražius ir puikiai sumodeliuotus kambarius: virtuvėje grindys buvo nutiestos šviesiai baltomis plytelėmis, kairiau stovėjo viryklė, šaldytuvas, mikrobangų krosnelė ir stalelis, viską apšvietė pro didelius langus patenkanti šviesa. Vonią „išklojau“ juodomis plytelėmis, patalpą maloniai apšvietė aukštai iškelta lempa ir keli langai. Šiek tiek







dešiniau buvo tualetas, dušo kabina, kriauklė ir veidrodis, lentynoje buvo sudėlioti higienos įrankiai. Miegamajame tiesiog švytėjo žydra kilimo danga, pro tris langus skverbėsi šviesa, o viduryje stovėjo graži dvivietė lova, knygų lentyna ir sofa bei televizorius. Pramogų kambaryje buvo nutiesta akiai maloni geltona kiliminė danga, pastatytas biliardo stalas, plokščiaekranis televizorius ir sofalova. Paskutinioji patalpa – tai koridorius, kuris apšviestas keliomis lempomis iš viršaus, o jo grindys, nutiestos tamsiai ruda danga.

Na, tikriausiai aišku, kad „Singles“ žaidime namą galima įrengti ne prasčiau, negu „Sims“ serijos žaidimuose. Kadangi viskas įrengta, pradėkime savo romantišką gyvenimą virtualiame pasaulyje. Žaidimo tikslas — gera jūsų virtualiųjų žmo-

Išreklamuotos meilės scenos žaidime tėra tik papildoma smulkmena.



geliukų nuotaika, bet svarbiausia, kad jiems būtų gera gyventi kartu ir, kad išsivystytų jų meilė vienas kitam. Skamba gan saldžiai ir nuobodokai, ar ne? Na, bet taip neturėtų būti. Norint, kad virtuali meilė „išsikerotų", reikės tikrai iš peties pasistengti ir apsišarvuoti kantrybe. Valdant savo žmogučius, teks flirtuoti, pirkti dovanas, bučiuotis, ir dar daug...daug... dalykų daryti tik tam, kad jūsų gyventojus aplankytų Amūras. „Singles" tikrai stipriai akcentuoja, vadinkim, „mikrovaldymą", ir suteikia mums nemažai galimybių duoti nurodymus ir įvairiai elgtis su žmogučiais. Kiekvieną rytą jūs turėsite iš-skubėti į darbą, kopti karjeros laiptais ir nešti į namus algą, už kurią ir gyvensite. Daugiausia darbo, žinoma, reikės atlikti namuose, bandant suderinti porelės interesus ir palaipsniui vesti juos link abipusės meilės.





Grodami „Singles" veikėjai pralinksmėja, tačiau jums nuo to džiaugsmo mažai.

Svarbi kiekvienų santykių detalė yra bendra veikla, tad reikės stengtis suderinti taip, kad žmogučiai kartu vakarieniautų, veiktų kažką įdomaus, linksmintųsi. Tuo pat metu vengti nemalonių atsitiktinumų, pavyzdžiui, stebėti, kad kartu nepatektų į vonią (pradžioje tai labai kenkia). Iš tiesų, daug kas primena „Sims'ų" žaidimą, tačiau ne itin smagu tai, kad pradžioje viskas atrodo išties įdomu, bet kuo toliau, tuo labiau įsibėgėja monotonija ir norisi spausti ESC mygtuką ar įsijungti ką nors įdomesnio.

Žaisti „Singles" malonu dėl jo garsinės ir vizualinės pusės: žaidimo grafika, tekstūros yra daug aukštesnės kokybės, nei tarkim, „Sims"; garsas taip pat malonesnis – visą laiką groja rami, romantiška muzika, be to, virtualiųjų „žmogėnų" niurnėjimas šiek tiek primena vokiečių kalbą :). Kalbant apskritai, manau, kad tiems, kam patiko „Sims" serija, ko gero, tiek pat patiks ir „Singles", nes iš esmės šį žaidimą galima vadinti „Simsų" klonu, tik su geresne grafika bei kitokiu žaidimo tikslu. „Singles" žaidimo esmė – ne užkopti karjeros laiptais, o išvystyti meilę savo mylimam virtualiam „sugyventiniui".

Daugiau čia nieko nepridursi, tiesiog baigiant, norėčiau pasakyti, jog tiems, kam patiko „Sims" serijos žaidimai, tiems vertėtų įsigyti „Singles: Flirt up Your Life". Jis tikai „surys" bent 40 jūsų gyvenimo valandų.



PCK vertinimas

ĮDOMUMAS: 5,0

Kaip jau minėjau, kam patiko „Sims", patiks ir „Singles".

GRAFIKA: 8,0

Gerokai lenkia „Sims" serija.

GARSAS\MUZIKA: 7,0

Kartais nuo jų bambėjimo galvą skauda.

SIUŽETAS: 5,9

Ateitis, apokalipsė, kataklizmai, lenktynės, kova... Kažkas yra, bet šiaip nieko įdomaus.

VALDYMAS: 7,0

Kartais kamera užkliūna už kokio daikto.

GALUTINIS:

Nors žaidimas ir nuobodokas, manau, „Sims'ų" gerbėjams jis „surys" mažiausiai 40 gyvenimo valandų.

6,7

„Thief II: The Metal Age"
www.eidosinteractive.com
Kūrėjas: „Looking Glass Studios"
Leidėjas: „Eidos Interactive"
Data: 2000-02-29
Žanras: sėlinimo FPS

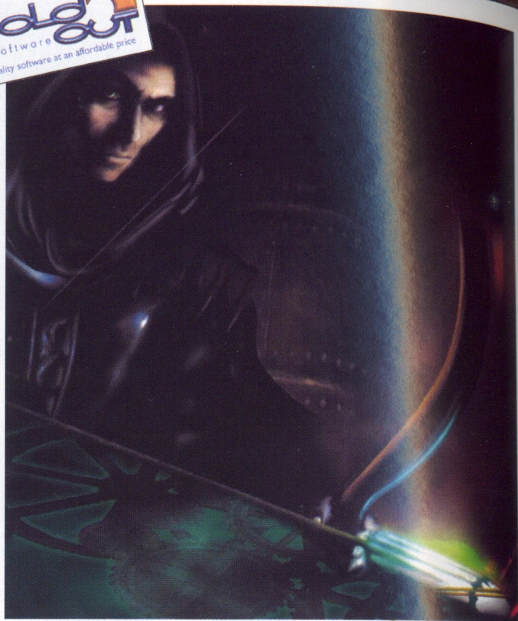
Reikalavimai:

CPU 266 MHz (rek. 400 MHz)
48 MB RAM (rek. 64 MB)
8 MB video (rek. 16 MB)

EWEN WITH ALL WE HAD LEARNED, SOME EVENTS WERE TO PROVE MORE COMPLEX THAN WE HAD PREDICTED. THE MOST UNLIKELY OF ALLIANCES WAS ALSO THE MOST EFFECTIVE. CHRONICLE OF THE METAL AGE

Importuotojai Lietuvoje: "GNT Lietuva" / Kaina: 19,99 LT





Kai viduramžiais atsiranda vaizdo kameros...

NIXIE

ANOTHER DAY IN GARET'S LIFE

„Siaubas kaip užkniso! Negi taip ir reikės visą naktį vienam prakiūtoti prie šių durų? Net nėra su kuo pasišnekėti (Lensas seniausiai išėjo namo, jį pakeitė kažkoks neseniai pasamdytas tipelis...). Saugoti... Ką čia saugoti? Rami naktis – niekur nė gyvos dvasios. Be to, kažkas pripylė alyvos, todėl rūpintis žibintu nereikės. Bet vis tiek – galėjo į sargybą dar ką nors pastatyti – negi taip ir reikės visą naktį prakiurksoti vienam?.." Šaižiai šnypšdamas staiga užgesta žibintas. Sargybinis: „Ei! Kas per velnias?! Nieko nematau! Juk alyva pasibaigti negalė...". Duslus „dunkt" į sargybinio pakaušį ir profesionalaus vagies, Gareto, darbo diena (hm...naktis) prasideda...

Sėlinti, šliaužti, klausytis kiekvieno šnabždesio ir... vogti vogti vogti... Pradžiai tinka viskas: auksinės žvakidės, brangios lėkštės – pro vagies akis nepraslys niekas... Laukia ilga naktelė...



APIE SIUŽETĄ GERIAU NEKLAUSKIT...

Tai ne šiaip sau žaidimas. Oooo neee!.. Nors žaidžiama pirmu asmeniu – tai nė kiek nepanašu į šaudyklę. Gerai žinoma strategija – svarbu, kad spėtum „nupilti" visus priešus, kol kiti nepasislėpė – absoliučiai netinka. Subtilumas, lankstumas, kantrybė, priešo apmulkinimas, užuot stojus į artimą kovą – pagrindiniai „Thief 2" „perliukai"...

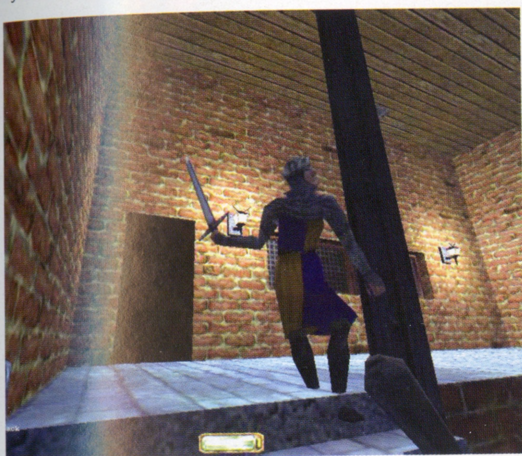
„Thief 2: Metal Age" unikalus visom prasmėm – taip pat ir siužetas. Na žinote, čia kūrėjai tikrai pasistengė. Iš pradžių tai paprasto vagies, Gareto, istorija (nors



PRINT DONE CANCEL

kažin, ar vertėtų asmenį, kuris gali įsilaužti bet kur ir išgirsti bei nugvelbti bet ką, vadinti paprastu...), tačiau vėliau kažkas užsiundo miesto šerifą, kad šis nužudytų vagį (atsižvelkime į tai, jog Garetas iš esmės „gerietis", nežudantis nekaltų žmonių). Norėdamas išsiaiškinti, kas už visko slypi, Garetas sužino TOKIŲ dalykų, kurių, pavydėtų ne vienas „fantasy – sciense fiction" knygų kūrėjas... Užsiminsiu apie žalią moteriškę, kovojančią su išprotėjusiu „Mechaniku", kuriančiu tokius prietaisėlius, galinčius išleisti nuodingas dujas ir... Bet ką aš čia – tik dar labiau protą sumaišysiu. To neįmanoma papasakoti, nes viską dar labiau komplikuoja tai, jog veiksmas vyksta viduramžiais. Čia prie kiekvieno kampo pridėliota vaizdo kamerų, panašių į ... kūdikių galvas (perskaičiau paskutines parašytas eilutes ir dingtelėjo mintis, jog iš šalies tai turėtų atrodyti kaip šizofreniko svaičiojimai... Na, bet ką padarysi – „Thief2" moka sujaukti smegenis...).







ŠEŠĖLYJE

Pabandykime nuosekliai. „Thief2" – trečio asmens sėlinimo ir vogimo „meistras". Žaidimas pritraukia tuo, kad norėdamas pereiti lygius, turėsi pradėti galvoti ir elgtis kaip tikras vagis. Pavyzdžiui, jei tu stovi visiškoje tamsoje, o priešas gan gerai apšviestoje vietoje, tai jis tavęs nematys. Tačiau jei tu stovi prieblandoje kaip ir priešas, labai didelė tikimybė, kad jis tave pamatys. O tai jau būtų nedovanotina. Žaidžiant „normal" lygiu, nužudytų ar apsvaigintų sargų niekas per daug neskaičiuoja, tačiau nustačius „hard" režimą – kiekviena auka lemia žaidimo baigtį... Tęsiant vagies pradžiamokslį, būtina paminėti, jog svarbu ne tik tai, ar stovi tamsoje, bet ir ant ko stovi: grindys braška, tuo tarpu kilimu gali slinkti nesukeldamas jokio garso. Žinant, jog sargai turi labai geras ausis... Beje, klausytis reikia ne tik sargams, bet ir tau. Žingsniai, kosčiojimai ar niūniavimas išduoda sargų buvimo vietą tada, kai jų beveik nematai (ne retai taip pat išgirsi prižiūrėtoją keikiantis, kad darbe nė taurelės neleidžia išlenkti...:).

VIDURAMŽIAI + VAIZDO KAMERA?

Į „darbą" Garetas eina ne tuščiomis rankomis. Tegyvuoja keistasis viduramžių + mechanikos stebuklų laikmetis. Nors pagrindiniai įnagiai – lankas ir strėlės (vandens strėlės – žibintams užgesinti; sukeliančios triukšmą – atkreipti dėmesį; virvės–strėlės – pasiekti tas vie-



tas, kurios, atrodo neprieinamos; na, ir paprasčiausios strėlės aštriais antgaliais – bjauriems prižiūrėtojams nukenksminti...), „blackjack“ – kuoka (tiesiog nepamainoma, kai reikia „neutralizuoti“ priešą iš nugaros), kardas, įvairūs buteliukai (kvėpavimui po vandeniu, gydymui, susilpninantys kritimą...). Bet keisčiausiai viduramžių fone atrodo „scouting orb“ (toks rutuliukas, kurį paridenus į vieną ar kitą vietą, pvz: už kampo, jis kaip kamera perdavinėja vaizdą).

Išgirdęs žodį „vagis“, gali įsivaizduoti, jog teks apiplėšinėti turtingus „dėdes“, ieškant briliantų, slaptų seifų... „Thief2“ viskas daug sudėtingiau ir labiau komplikuota. Žinoma, Garetas nebūtų vagis, jei progai pasitaikius nenugvelbtų šio bei to, tačiau pagrindinis jo vagysčių tikslas – pavogti kokius nors dokumentus, keistus prietaisus ar žinias, tyliai už durų klausantis slapto susirinkimo. Tačiau man labiausiai patiko misija, kai miške reikėjo sekti... pagonį (taigi taigi) jo kraujo pėdsakais. Pakeliui sutikau keletą vaiduoklių... Teko pabūti ir senoje katedroje, kurios požemiuose ilsisi seniai baigę savo egzistenciją žmonės; taip pat įsibrauti į banką...Visos šios misijos tikrai vertos iššūkių. Jos sunkios. Jos kietos. Apsišarvuoti kantrybe ir bandyti dar ir dar kartą, nusiteikti tam, kad „loud'inimai“ varo iš proto...

Kalbant apie žaidimo garsą ir muziką, jokių kompromisų būti negali. Vertinant, jog šis žaidimas ne pirmo ir ne antro „šviežumo“, žaidimo garsas puikus. Intro klausiau gal dešimt kartų – super patiko! Gareto įgarsinimas puikus, „žaliosios“ moteriškės kalba jai esant „medžio formos“ taip pat neprastai padaryta. O ką šnekėti apie pagrindinį žaidimo blogietį – mechaniką - psichą...(pasigydyti, vargšui, reikėtų).

Grafikai negalėčiau duoti puikiausio įvertinimo (žmonės kiek kampuoti...), bet kartoju dar kartą – čia ne naujas žaidimas. Vis dėlto, architektūriniu atžvilgiu daugelis pastatų tikrai puikūs (pvz: Mechanikų bokštas); lygiai, ypač vėlesni, pripildyti įvairiausių detalių,— nuo didžiulių dramblio dydžio statulų iki ant stalo gulinčių šakučių. Daugelį daiktų gali paimti, sudaužyti. Kad nenusibostų gamtovaizdžiai – keletas lygių miške, urvuose, katakombose. Vaizdas nepabosta, nes kai pamatai prieš savo nosį naująjį „mechaniko“ išradimą ar naujo tipo robotą – sargą, taip ir apmiršti vietoje... Šiurpus groteskas.



Viskas „Thief2: Metal Age“ yra kitaip, nei esame įpratę. Kai pabosta įprastinės trečio asmens skerdynės, „Thief2“ pasiūlo kai ką visiškai naujo, netikėto (siužetas... kas jį tokį, „velnią“, sugalvojo???). Beje, šio žaidimo neišeina žaisti dieną – kad ir kaip temdytum kambarį užuolaidom, spalvų gama yra tokia tamsi, kad vis tiek nieko nematai:). Todėl verčiau žaisti naktį – užsigesinti šviesą, pasigarsinti kolonėles ir mėgautis nesibaigiančiu sėlinimo ir įtempto mąstymo žaidimu. „Garet is on his way... to rob a bank...“



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,0

Nereikės žudyti??? Nieko?

SIUŽETAS: 10,0

Čia jau žinote... gamta vs. mechanika?

GRAFIKA: 8,0

Tos kameros, stebėjimo aparatai - visiškas groteskas

MUZIKA\GARSAS: 9,0

Sėlinant pro sargybinį, nesitiki, kad gros rokas...

VALDYMAS: 9,5

Paprastas ir patogus

ĮDOMUMAS: 9,2

Toks „kaifas“ apima, „blackjack'u“ trinktelėjus sargui iš nugaros...

GALUTINIS:

Nuostabus ir gilus žaidimas, nukkeliantis į nežinomą ir siurprizų kupiną Metalo amžių.

9,3

PRINT DONE CANCEL



POCKET CLUB

ANTRASIS „N-GAGE“ RAUNDAS



Artėja didžiausias metų renginys — pasaulinė paroda „Electronic Entertainment Expo“ (E3), kurios metu paskelbiami visi svarbiausi planai, pristatomi nauji žaidimai ir konsolės. Jau seniai aišku, kad naujieji „Playstation 3“ ar „Xbox 2“ bus pristatyti kitais metais, todėl visi su didžiuliu nekantrumu seka neakivaizdinę Sony in „Nintendo“ kovą nešiojamų platformų rinkoje. Iki šiol nepajudinamai tvirtai šią rinką valdė Nintendo ir jų fenomenalus „Game Boy“, kurio modelių visame pasaulyje jau parduota daugiau nei 160 milijonų. Parodoje „Nintendo“ pristatys ir savo naujausią kūrinį — nešiojamą konsolę su dvigubu ekranu, kurios kodinis pavadinimas — „Nintendo DS“ (dual screen). Kompanijai „Sony“ tai bus pirmasis bandymas susigrumti su „Nintendo“ monopoliu — jie pristatys savo PSP (Playstation Portable). Beveik niekas neabejoja, jog šios dvi japonų kompanijos kovos iš paskutiniųjų, nes „Nintendo“ stacionarių konsolių kovą pralaimėjo net ir naujokams „Microsoft“, o „Sony“ mirtinai reikia naujos rinkos.

2003 — NEŠIOJAMŲ KONSOLIŲ METAI

Atrodo, viskas paprasta: du konkurentai, dvi konsolės ir tereikia palaukti kitų metų pradžios tam, kad pamatytume, kieno rankos bus iškeltos į viršų, o kas gulės ant ringo grindų. Yra vienas „tačiau“ ir tai ne kas kita, kaip didžiausios mobiliųjų telefonų gamintojos Nokia eksperimentas „N-Gage“.

Debiutavęs pasaulinėje rinkoje praeitų metų spalio mėnesį, „N-Gage“ iš karto patvirtino visas liūdnas prognozes. Praėjus porai savaičių po „N-Gage“ debiuto pasirodžiusi statistika nustebino net ir didžiausius skeptikus. Pasaulyje buvo parduota vos keli tūkstančiai „N-Gage“, nors „Nokia“ skelbė, jog jie pardavė net 400 tūkst. Praėjus trims mėnesiams, vienas iš didžiausių JAV žaidimų prekybos tinklų GameStop pranešė, jog nutraukia prekybą „N-Gage“. Nepadėjo net trečdaliu sumažinta kaina.

Prireikė kelių mėnesių, kol balandžio 14 dieną, „Nokia“ viceprezidentas Ilka Raiskinenas (Ilkka Raiskinen) viešai pripažino, kad „N-Gage“ buvo „skubotai, todėl ne iki galo gerai sukonstruotas produktas, todėl „N-Gage“ ir neišpopuliarėjo“. Iš karto paskubėjo pridėti, jog mūšį pralaimėję, jie tikrai laimės karą. Šie pareiškimai nebuvo sutapimas, nes vos prieš porą dienų pristatytas naujas „N-Gage“, kuris buvo pavadintas „N-Gage QD“ (pavadinimas nieko nereiškia). Tai nėra N-Gage 2, o greičiau jau „N-Gage“ 1,5, kurį projektuojant buvo stengiamasi ištaisyti pirmtako klaidas.

„N-GAGE QD“ — BEVEIK TOBULAS

Jau pirmo žvilgsnio užtenka, jog suprastum, kad „Nokia“ laiko tuščiai neleido ir dirbo iš peties: „N-Gage QD“ atrodo penktadaliu mažesnis, tačiau truputį storesnis ir nepalyginamai estetiškesnis. Korpuso šonus juosia gumos juosta, kuri turėtų apsaugoti nuo smūgių, klaviatūra bei kryptinis mygtukas labiau iškilę, todėl valdymas tapo patogesnis, jungtis dengia dangteliai, todėl galima manyti, jog „N-Gage QD“ nepralaidus ir vandeniui.







Žaidimo kortelės keitimo problema išspręsta taip, kaip ir reikėjo — dabar jai yra skirta speciali vieta korpuse. Žaidimus galima keisti patogiai, o jie įsijungia vos įdėjus kortelę. Mikrofonas bei garsiakalbis įmontuoti nebe šone, todėl dabar galima kalbėti nebenaudojant laisvų rankų įrangos, o šnekėdami neatrodysite juokingai. Vienas mažas trūkumas liko — sunku sugraibyti „atsiliepimo" mygtuką, kai tau skambina, tačiau tai — mažmožis.

Kitas svarbus pakeitimas — ekranas tapo ryškesnis ir šviesesnis, todėl dabar tokie „tamsūs" žaidimai, kaip „Tomb Raider", nebekelia nusivylimo bandant įžiūrėti blankias detales. Nors pats ekrano dydis ir nepasikeitė, bet dėl dizaino pakeitimo atrodo didesnis nei jo pirmtako.

„Nokia" tvirtina, jog prailgino baterijos gyvavimo laiką iki dešimties valandų. Straipsnio rašymo metu mes dar neturėjome savo nuosavo „N–Gage QD„, kaip ir niekas kitas pasaulyje, todėl paneigti ar patvirtinti šio teiginio negalime. Jeigu tai tiesa — šiuo aspektu N-Gage" pasivijo „Game Boy Advance".

Be jokios abejonės, visi šie pakeitimai kainuoja nemažai pinigų, todėl pasiruoškite ir nemalonioms žinioms. Naujame „N–Gage" nebeliko radijo imtuvo, MP3 grotuvo bei kelių PDA funkcijų. Blogiausia yra tai, jog nebėra USB jungties, kurios, mūsų manymu, buvo atsisakyta dėl to, jog jos pagalba buvo paprasta įdiegti ir žaisti piratinius žaidimus. MP3 grotuvo trūkumą galima išspręsti įdiegiant jį programiškai, bet radijo ir USB jungties reikės ieškoti senąme ar dar naujesniuose „N–Gage" modeliuose, kurių „Nokia" žada išleisti visiems skoniams ir poreikiams.

ATEITIS VIS DAR MIGLOTA

Nepaisant visų tikrai gerų ir kai kurių kontraversiškų sprendimų (MP3, radijo, PDA funkcijų panaikinimas) „Nokia" taip ir neatsakė į vieną esminį klausimą: sutvarkėte konsolės problemas, o kur žaidimai? Tarp tų keliolikos pasirodžiusių iki šios dienos, buvo vos keletas, vertų dėmesio, o šiais metais „Nokia" žada, jog pasirodys dar keli, iš kurių verta paminėti tik Sega „Pocket Kingdom", Activision „Call of Duty" ir Electronic Arts „The Sims: Bustin' Out". Žinant, jog už „N–Gage" kainą galima nusipirkti „Playstation 2" arba „Game Boy Advance SP" su keletu tikrai puikių žaidimų — mintys apie „N–Gage" ateitį prašviesėja nestipriai.







N-GAGE KLAIDOS

Praėjusiame numeryje analizavome originaliojo „N–Gage" modelio klaidas, tad dabar trumpai priminsime, kokios gi tos nuodėmės, neleidusios jam išpopuliarėti.

- Labai nepatogus žaidimo keitimas, nes kortelė paslėpta po baterija. Didelė tikimybė, jog pamesi vieną ar kitą detalę, ypač jeigu tai darai autobuse arba traukinyje.
- Negalima žaisti žaidimo, neįdėjus SIM kortelės.
- Net jeigu įdėjai SIM kortelę ir pasiryžai „N–Gage" naudoti kaip savo pagrindinį mobilųjį telefoną — jausies kvailai, nes telefono garsiakalbis yra šone.
- Nepatogus sistemos valdymas ir žaidimo įjungimas: reikia paspausti panašiai tiek mygtukų, kiek paprastame telefone, norint paleisti ten įdiegtus žaidimus.
- Trumpas baterijos gyvavimo laikas. Nepertraukiamo žaidimo laiko turite vos 4—5 valandas, todėl visada turi būti pasiruošęs minčiai, jog paskambinti nebegalėsi.
- Prastas žaidimų pasirinkimas. „N–Gage" beveik neturi originalių žaidimų — viskas jau anksčiau matyta kitose konsolėse. Be to, žaidimai seni. Ar verta už juos mokėti šimtą ir daugiau litų?
- Dydis ir išvaizda. Gerokai didesnis ir sunkesnis už „Game Boy Advance SP", be to klaikokai atrodantis aparatas. Buvęs „Electronic Arts" prezidentas Džonas Ričitielo kažkada pasakė: „Kai tik jį pamačiau, supratau, kad tai tikras bjaurusis ančiukas — jis atrodo kvailiau nei maniau".
- Keistas ekranas. Dažnai užgęsta nespėjus žaidimo iki galo „užkrauti", o pats formatas (siauras ir aukštas) labai riboja tokių žaidimų, kaip pirmo asmens šaudyklės, galimybes.

Visi šie dalykai buvo žinomi likus beveik pusei metų iki „N–Gage" debiuto, todėl Ilka Raiskineno pranešime skambėjo žodžiai: „QD kūrimas buvo pradėtas vos tik pradėjome prekiauti pirmaisiais „N–Gage"". Ar tikrai Nokia suprato savo klaidas? Beveik...





Rayman 3

„Rayman" – dar vienas garsus vardas, pasiekęs simpatiškąjį „N-Gage". Šiam daikčiukui trūksta kokybiškų žaidimų, nekalbant apie platformerių pasirinkimą. Taigi, didis „Rayman" vardas žaibiškai susilaukė „N-Gage" savininkų dėmesio.

Nuotykiai prasideda, kai artimas Rayman bičiulis Globox suvalgo neaiškų ir pavojingą padarą – Dark Lum. Globox pradeda keistai elgtis, kol galiausiai išvis pradingsta. Mūsų darbas – susekti draugo pėdsakus ir rasti raganą, galinčią jį išgydyti ar kaip kitaip jam padėti. Istorija – kaip tik tokia, kokios ir reikia paprastam, nerūpestingam platformeriui.

Kiekvieno lygio tikslai panašūs – surinkti reikiamą kiekį objektų ir keliauti toliau, tačiau patys turai tikrai bus skirtingi. Kad juos įveiktumėte, reikės naudoti autentišką techniką.

Šis prancūzų kūrinys – klasikinis platformeris. O tiems, kas su šiuo mažu vyruku, atskirtomis nuo kūno galūnėmis, dar nesate susipažinę, pasakysiu, kad jis gali išties daug. Laipiosite vijokliais, šokinėsite nuo uolų, šliaužiosite, nardysite, kovosite skraidančiais kumščiais ir net skrajosite oru savo be galo keistais plaukais. Vėliau išmoksite ir kitų manevrų, o senuosius dar labiau išlavinsite.

Rayman judesiai reaktyvūs ir gyvybingi. Tik leiskite jam atsipūsti ir jis netrukus ims jus linksminti, išdarinėdamas įvairiausias nesąmones. Kiekvienas herojaus judesys – pradedant lakstančiais kumščiais ir baigiant šliaužimu ant pilvo – kupinas emocijų ir žavesio. Šie dinamiški Rayman veiksmai suteikia tokio žanro žaidimui būtiną gyvybingą, žaismingą atmosferą.





Ne vien tik pagrindinis herojus atrodo šauniai. Šis žavus 2D žaidimas pasižymi fantastiška grafika, kurią pastebime nuo pat pirmųjų žaidimo minučių. Spalvų paletė plati ir turtinga: Kūrėjai racionaliai ir protingai išnaudojo „N-Gage" galimybes ir pasiekė telefono 4096 spalvų ribą. Ypač gražiai atrodo tie mieli, keisti herojai, kurie, matyt, ir išskiria „Rayman" seriją iš kitų. Veikėjų animacija maloni žaidėjo akiai. Tiesa, priešai atrodo ir juda, lyg būtų tik ką užlipę į „Empire State" pastatą.

Garsui priekaištų taip pat negali būti. Malonu buvo klausytis kokybiškų garsų, sklindančių iš mažyčių „N-Gage" garsiakalbių. Garsų asortimentas išties platus: girdėsite aikčiojimą, žiopčiojimą, inkštimą, spiegimą, kniaukséjimą ir niurnėjimą.

„Rayman 3" iškelia naują kartelę ne tik ateities „N-Gage" platformeriams, bet ir visiems jo žaidimams. Prancūzų darbas įrašytas į „N-gage" šlovės knygą šalia Tony Hawk, Tomb raider ir „Sonic". Kiekvienas „N-gage'eris" privalo jį turėti savo kolekcijoje.



ANIMACIJOS — Nuostabūs judantys paveiksliukai tau ir tavo draugui!

NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6600, 7210, 7210, 7250, 7650, . Sony-Ericsson: T68, T68i, T300, T310, T610, T630, Z600, P800, P900
Siemens: C60, M55, S55, SL55



PC A FISH | PC A FLASH | PC A ELECTRO | PC A MESKIS2 | PC A LOOKING | PC A DOG

Atsisiųsk animaciją: WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: PC A KISS
   Nusiųsk draugui: PC A KISS 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

! Jei naudojatės "Sony-Ericsson" modelio telefonu, žinutės gale rašykite raidę E pvz.: PC A KISS E

Spalvotų paveiksliukų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai — **Kaina 5 Lt**

JAVA ŽAIDIMAI — Fantastiški žaidimai!

Greičiausi pasaulio vandens motociklai, aršiausios kovos, srauni upė ir šaunios emocijos lydės tave šiame žaidime.

Kodas: PC JAVA RIVERRUN

Nokia: N-Gage, 3200, 3300, 3510 i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650.

Tu tuoj tapsi Def-Tri erdvėlaivio pilotu.Tai, kad ateiviai ruošiasi sudėtingam šturmui, tavęs nesustabdys.Tu savo misiją žinai! Tik nuo tavęs priklauso, kas laimės šį mūšį!

Kodas: PC JAVA SPACEROCKS

Nokia: 3100, N-Gage, 3200, 3300, 3510 i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650

Jei tau patinka mėtytis sniego gniūžtėmis, tai šis žaidimas tikrai užveš tave!!! Nuostabi grafika ir tavo naujas draugas HUGO sukurs nepakartojamą žiemos nuotaiką.

Kodas: PC JAVA HUGO3

Nokia: 3100, N-Gage, 3200, 3300, 3510 i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650

Mėgsti greitį, turi gerą reakciją? Jei taip, čiupk vairą ir tapk čempionu! Didelis greitis ir įtampa neleis tau nuobodžiauti;)

Kodas: PC JAVA FLYMOTO

Nokia: 3100, N-Gage, 3200, 3300, 3510 i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650

Tik mažasis nindzė gali išgelbėti princesę. Prieš tai jis turi įveikti daugybę priešų. Tapk nindze ir mesk iššūkį pavojų kupinam pasauliui!

Kodas: PC JAVA NINJAKID

Nokia: 3100, N-Gage, 3200, 3300, 3510 i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650

Atomic Boulder žmogeliukas grįžta. Padėk jam rasti išėjimą iš labirinto. Pavojai ir sprogimai viso šio žaidimo palydovai.

Kodas: PC JAVA BOULDER2

Nokia: 3100, N-Gage, 3200, 3300, 3410, 3510 i, 3650, 5100, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650,

Atsisiųsk JAVA žaidimą: WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: PC JAVA FLYMOTO
   !!! Išsiųsk ją 2 kartus
2. Siųsk numeriu: **1350**

JAVA žaidimų paslauga gali naudotis OMNITEL ir BITĖS GSM klientai — **Kaina 10 Lt**

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI — Išsirink fainiausią!

NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6600, 7210, 7210, 7250, 7650, . Sony-Ericsson: T68, T68i, T300, T310, T610, T630, Z600, P800, P900
Siemens: C60, M55, S55, SL55

NAUJI

PC WALL PLANETS, PC WALL VIRUS, PC WALL DIGITAL1, PC WALL GGLOVE4, PC WALL CCLITHUAN, PC WALL ONLINE1, PC WALL FISH4, PC WALL MOTORBIKE, PC WALL BULLDOG, PC WALL STYLING47, PC WALL SUPERMONST, PC WALL CLOWN1, PC WALL STYLING37, PC WALL GMREBEC2, PC WALL LENIN

POPULIARIAUSI

PC WALL SUNIAI, PC WALL KATYTE, PC WALL DELFINI, PC WALL HORSE10, PC WALL ANGELIUX2, PC WALL PIRANHA, PC WALL FERRARI, PC WALL AMERIKA, PC WALL GARF3, PC WALL AKIS, PC WALL CHSEXY, PC WALL LIUTAS1, PC WALL ERELIS, PC WALL TARAKONAS, PC WALL SMILE1, PC WALL HXALIEN, PC WALL ERROR, PC WALL GMELITA2, PC WALL GMPETER, PC WALL CCLOVE9

Atsisiųsk spalvotą paveiksliuką: WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: PC WALL LIUTAS1
   Nusiųsk draugui: PC WALL LIUTAS1 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

! Jei naudojatės "Sony-Ericsson" modelio telefonu, žinutės gale rašykite raidę E pvz.: PC WALL LIUTAS1 E

Spalvotų paveiksliukų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai — **Kaina 5 Lt**

MELODIJOS — Skambėk!

MONO MELODIJOS - NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310,7110, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110. SONY-ERICSSON: T100, T300, T610, Z600.
POLIFONINĖS MELODIJOS - NOKIA: 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i.
SONY ERICSSON: P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z600. SIEMENS: C55, C60, M55, S55, SI55.
Polifoninių melodijų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai

NAUJOS	mono	polifoninė
Mango- Mylėk	PC M MANMYL	PC SUPER MANMYL
Kipišas- Lyriškas gangsteris	PC M KIPISAS	PC SUPER KIPISAS
Scooter- Jigga Jigga!	PC M JIGGA	PC SUPER JIGGA
Enrique Iglesias- Not In Love	PC M NIL	PC SUPER NIL
Reamonn- Fuck It (I Dont Want You Back)	PC M FKIT	PC SUPER FKIT
Kylie Minogue- Red Blooded Woman	PC M REDBLOO	PC SUPER REDBLOO
Delfinai- Kai tu šalia	PC M KAITU	PC SUPER KAITU
Outkast- The Way You Move	PC M YOUMOVE	PC SUPER YOUMOVE
Mango- Pavasariniai žiedai	PC M MANPAV	PC SUPER MANPAV
50 Cent- If I Cant	PC M IFICANT	PC SUPER IFICANT
LMC vs U2- Take Me To The Clouds Above	PC M CLOUDSA	PC SUPER CLOUDSA
My Bandyto Gangsteryto	PC M MBGANG	PC SUPER MBGANG
TV- Pinkis ir Makaulė	PC M PINKMAK	PC SUPER PINKMAK
Čiunga čianga	PC M CHIUNGA	PC SUPER CHIUNGA
Pesnia pro zaicov	PC M PPZ	PC SUPER PPZ

TOP 35	mono	polifoninė
1. TV- Ogis ir tarakonai	PC M OGIS	PC SUPER OGIS
2. Iš filmo- Bumer	PC M BUMER	PC SUPER BUMER
3. Dž. Butkutė- Nakties paslap...	PC M BUTNAKT	PC SUPER BUTNAKT
4. Kastaneda- Sombrero	PC M SOMBR	PC SUPER SOMBR
5. Rytis Cicinas- Meilės laivas	PC M MEILESLAIV	PC SUPER MEILESLAIV
Sel- Viskas ką turiu	PC M VISK	PC SUPER VISK
Linas ir Simona- Whats happend to...	PC M LINSIM	PC SUPER LINSIM
Amberlife- In your eyes	PC M AMBIN	PC SUPER AMBIN
Žas- Gaivi daina	PC M GAIVI	PC SUPER GAIVI
Geltona- Bučiuok, bučiuok	PC M BUCIUOK	PC SUPER BUCIUOK
B'Avarija- Saulė danguje	PC M SAULDANG	PC SUPER SAULDANG
Iš serialo Sexas ir miestas	PC M SEXCITY	PC SUPER SEXCITY
Iš serialo Brigada	PC M BRIGADA	PC SUPER BRIGADA
Carlsberg dainelė	PC M CARLSBERG	
Gintarė- Boružėlė septintaškė	PC M BORUZ	PC SUPER BORUZ
Benny Benassi- Satisfaction	PC M SATBEN	PC SUPER SATBEN
50 Cent- P.I.M.P.	PC M PIMP	PC SUPER PIMP
Scooter- Maria (I Like It Loud)	PC M MARIAL	PC SUPER MARIAL
Iš serialo Sopranai	PC M SOPRANAI	PC SUPER SOPRANAI
B'Avarija- Labai, labai	PC M LABAI	PC SUPER LABAI
Gegutės kukavimas	PC M GEGUTE	PC SUPER GEGUTE
ATB- Let U Go	PC M LETUGO	
Žas- Žas myli kiną	PC M ZASMYLI	PC SUPER ZASMYLI
One T- The Magic Key	PC M THEMAGI	PC SUPER THEMAGI
50 Cent- In Da Club	PC M INDACLU	PC SUPER INDACLU
Outkast- Hey Ya!	PC M HEYYA	PC SUPER HEYYA
Liaudies daina- Bitute pilkoji	PC M BITPILK	PC SUPER BITPILK
Marijonas Mikutavičius- 3 milijonai	PC M TRYSM	PC SUPER TRYSM
The Rasmus- In the shadow	PC M RMS	PC SUPER RMS
Džordana Butkutė- Dėl Tavęs	PC M BUTK	PC SUPER BUTK
Panjabi Mc- Jogi	PC M JOGI	PC SUPER JOGI
AC/DC- Thunderstruck	PC M THUNDER	PC SUPER THUNDER
Britney Spears- Me Against The Music	PC M MEAGAINST	PC SUPER MEAGAINST
Marijonas Mikutavičius- Aš miręs	PC M ASMIRES	PC SUPER ASMIRES
Bomfunk Mc´s- Freestyler	PC M FREESTYLER	PC SUPER FREESTYLER

POPULIARIOS		
Eminem- Sing for the moment	PC M SINGFOR	PC SUPER SINGFOR
Scooter- The Night	PC M TNIGHT	PC SUPER TNIGHT
B'Avarija- BARAS TV ŠOU	PC M BARAS	
Cheburashka	PC M CHEBURASHKA	PC SUPER CHEBURASHKA
Simpsonai	PC M SIMPSONS	PC SUPER SIMPSONS
Robbie Wiliams- Feel	PC M FEEL	PC SUPER FEEL
Black Eyed Peas- Shut Up	PC M SHUTUP2	PC SUPER SHUTUP2
Žas- Tingiu	PC M TINGIU	PC SUPER TINGIU
Tarybinis skambutis		PC SUPER RETRO9
Mango- drugelis	PC M DRUGELIS	PC SUPER DRUGELIS
Geltona- Apkabink mane	PC M APKABINK	PC SUPER APKABINK
Dido- White Flag	PC M WFLAG	PC SUPER WFLAG
Matrix	PC M MATRIX	
Scooter- Nessaja	PC M NESSAJA	PC SUPER NESSAJA
TV serialas Benny Hilas	PC M BENNYH	PC SUPER BENNYH
Prodigy- Firestarter	PC M RFIREST	
Nu pogodi	PC M NUPOGODI	PC SUPER NUPOGODI
Mango- Du pavasariai	PC M MANDU	PC SUPER MANDU
Geltona- Galima	PC M GALIMA	PC SUPER GALIMA
Ja na solnishke lezhu	PC M NASOLNISHKE	
Zuky- Jogurty	PC M ZUKJOG	PC SUPER ZUKJOG
Gimn Rossii	PC M GIMN	
Prodigy- No good	PC M RGETREAD	
Geltona- Mano laivai	PC M MANLAIV	PC SUPER MANLAIV
50 Cent- Many Men	PC M MANYMEN	PC SUPER MANYMEN
Žas- Auksinės gatvės	PC M ZASAUKS	PC SUPER ZASAUKS
Liube- Davaj za	PC M DAVAJ	PC SUPER DAVAJ
Liube- Ne valiai duraka amerika	PC M NVDA	PC SUPER NVDA
Lėktuvo garsas	PC M PLANE	
Šūviai	PC M SHOTS	
Mission impossible	PC M MI	PC SUPER MI
James Bond	PC M F007	PC SUPER F007
Pink Panther	PC M PANTHER	PC SUPER PANTHER

Atsisiųsk melodiją:

1. Rašyk žinutę: PC M THEMAGI
   Nusiųsk draugui: PC M THEMAGI 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

Atsisiųsk POLIFONINĘ melodiją:

Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: PC SUPER THEMAGI
   Nusiųsk draugui: PC SUPER THEMAGI 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

! Jei naudojatės "Sony-Ericsson" modelio telefonu, žinutės gale rašykite raidę E pvz.: PC SUPER THEMAGI E

Spalvotų paveiksliukų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai **Kaina 5 Lt**

Harvest moon: friends of the mineral town



Kas iš mūsų nėra svajojęs tapti ūkininku? Pirmieji saulės spinduliai įsibrauna į jūsų trobelę. Jūs džiugiai nuskubate prie darbų ir diena prasideda. Karvės, viščiukai, avys – visus juos reikia prižiūrėti, bet juk taip malonu. O ką jau kalbėti apie bekraštę žemę, kurią dirbdami, pajusite tikrąją gyvenimo laimę... Na gerai, turbūt niekas nėra svajojęs apie tokį gyvenimą, o tuos, kuriuos šis gyvenimo būdas aplanko košmaruose, užjaučiu, tačiau būtent su tokiu gyvenimu susipažinsite žaidime „Harvest Moon“. Penktoji „Harvest Moon“ dalis aplankė mažąjį GBA.

Jūs atvykstate pailsėti į seno giminaičio fermą. Kaip kartais nutinka daugeliui senų žmonių,– senukas miršta, bet prieš tai užrašo jums visą savo ūkį. Paliktas ūkis beviltiškoje padėtyje, tačiau mūsų jaunuolis nusprendžia imtis darbo. Nors daugelis „Harvest Moon“ vadina RPG, tai greičiau ekonominis simuliatorius, tad solidus siužetas





čia kaip ir nereikalingas. Numirusio senuko istorija – kaip tik. O svarbiausia tokiame žanre – „geimplėjus“. Tiems, kurie „Harvest Moon“ serijos nepažįsta, pasakysiu, kad žaidime jum teks rūpintis ferma, uždirbti pinigus ir juos ten pat investuoti.

Daugiausia teks dirbti prie žemės ūkio kultūrų – jas sėti, rūpintis ir nuimti derlių. Taip pat įsigysite karvių, vištų, avių ir dar daug kitų gyvulių. Tai pagrindiniai darbai, be jų dar yra ir daug šalutinių, tokių kaip kenkėjų naikinimas, pastatų priežiūra, valgio gaminimas ir daugybė kitų. Patys pamėginkite.

Žaidimo erdvė neapsiriboja vien tik ferma. „Harvest moon“ pasaulyje yra ir miestas, kuriame galėsite daug ką nuveikti: pardavinėsite savo prekes, pirksite kitų, bendrausite su žmonėmis kalbėsite apie gyvenimą, su vienais sutarsite geriau, su kitais blogiau. Miestelyje kartais vyks įvairios mugės. Jose galėsite laimėti prizų arba tiesiog linksmai praleisti laiką. O svarbiausia – mieste jūs turėsite susirasti sau žmoną, o tai, brangusis fermeri, bus sunku. Moteriškės skirtingos: visos jos nori įvairiausių dovanų, visos iš jūsų laukia skirtingų žodžių. Nors ir labai sunku, susirasti antrąją pusę reikia skubiai, nes ji gali puikiai pasitarnauti fermoje. Romantika.

Žaidimo muzika tiesiog atlieka savo darbą. Melodijų nedaug, o jų skambėjimas fone greitai tampa natūraliu dalyku ir apie jį apskritai pamirštame. Kiti garsai – daugiausia kaimietiški. Mūū.

Grafika – paprasta, bet žavi. Žmogeliukų galvos išdidintos tam, kad suprastumėm, kas yra kas. Aplinka žaisminga ir šmaikšti, tai kuria malonią atmosferą. Tokiuose žaidimuose grafika nėra svarbi, bet kūrėjai į ją per pirštus nepažiūrėjo, todėl turime žaidimą ne tik šaunų žaisti, bet ir malonų pažiūrėti.

Pabaigoje galima pasakyti, kad penktoji originalios serijos dalis – sėkminga. Netradicinis „geimplėjus“ ir kiti elementai privers jus žaisti šį žaidimą gana ilgai. Jis tikrai ne iš tų, kurie greitai atsibosta.



EXPERT CLUB

2-OJI DALIS



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

2-OJI DALIS

Baigiame praėjusiame numeryje pradėtą patarimų rinkinį, kaip susikurti optimaliausią "Star Wars: KOTOR" herojų.

VEIKĖJO KŪRIMAS

G. Lygmenys

Įsitikinkite, kad automatinis perkėlimas į kitą lygį yra išjungtas, nes kitaip negalėsite kontroliuoti, kada ir kaip jūsų veikėjas pakyla į aukštesnį lygį. Šiaip jau reikėtų perkelti veikėjus kai tik tai yra įmanoma. Vienintelė išimtis yra su jūsų PV'u. Jūsų veikėjas pradeda žaidimą kaip normalus „soldier", „scoundrel" ar „scout" klasės atstovas. Tada progresuoja toje klasėje, kol galų gale tampa džedajumi. Tada tęsia progresą jau kaip „Guardian", „Sentinel" ar „Counselor". Taigi jeigu žaidimą pradėjote „soldier" klasėje, tai tarkim pasiekęs aštuntą lygį, pereisite į džedajų klasę. Ten galėsite pakilti iki dvylikto lygio, taigi bendras skaičius bus dvidešimt.

Visi jūsų veikėjai gaus vienodai patirties, nepriklausomai nuo to, ar tuo metu yra komandoje, ar ne. Todėl nereikia persijunginėti į skirtingus veikėjus, kad juos būtų galima patobulinti. Net jei kuris nors veikėjas kovodamas miršta, laimėjus kovą su kitais, jis gauna tiek pat patirties kaip ir visi kiti.

Džedajų lygiai yra gerokai galingesni nei normalios klasės. Jūs ne tik gausite įprastus priedus prie išsimokslinimų ir savybių, bet taip pat gausite priėjimus prie papildomų šviesos kardo naudojimo išsimokslinimų, kurie yra gerokai galingesni negu įprastiniai. Taip pat kyla ir Jėgos galios, todėl ŽYMIAI geriau būti ketvirto lygio „soldier" ir šešiolikto „counselor", negu atvirkščiai.

Taigi norėtųsi susilaikyti nuo kėlimo per lygius tol, kol pasieksite Dantooine ir tapsite džedajumi. Kaip tai padaryti? Vienas būdas – paprasčiausiai nieko nežudyti, tačiau tai, be abejonės, kvaila. Kitas būdas – neperkelti veikėją į kitą lygį, kai tik įmanoma, o palaukti. Teoriškai tada galėtumėte sutaupyti aštuoniolika lygių džedajų klasei ir po to spardyti net pačių galingiausių priešų užpakalius. Žinoma, tokiu atveju pačioje pradžioje būsite neparastai silpnas, ir pereiti Tarį gali pasirodyti neįmanoma. Pakildamas lygiu, jūs gausite tik papildomų gyvybių. Taigi keliauti per Tarį, esant antro lygio kareiviu, reiškia tai, kad priešams būsite tarytum žaisliukas. Taigi aš nekelčiau per lygmenis tol, kol būtų įmanoma eiti į priekį. Todėl manyčiau, kad iki ketvirto ar penkto lygio galite pasikelti be jokių klausimų ir pažiūrėti ar to pakaks. Šiaip jau aš neturėjau labai didelių sunkumų keliaujant iki Dantooine su ketvirto lygio „Soldier". Jeigu seksite mano patarimais dėl savybių ir kai pradėsite kovą su galingu bosu, turėdamas mažai gyvybių. Nenoriu jūsų suklaidinti, kad saugotumėte lygius tam, kad išsigydytumėte, tačiau esant progai, tai yra labai paranku.

Ir paskutinis dalykas,– nesusilaikykite nuo kai kurių įgūdžių ar išsimokslinimų bei galių, tam kad pasiekę dvidešimtą lygį. suprastumėte, jog negalite jų daugiau ištobulinti. Galų gale ir taip visi jūsų veikėjai dvidešimtą lygį pasieks tik pačioje pabaigoje, truputėlį anksčiau nei teks susidurti su paskutiniu bosu.



išsimokslinimų, tai jums irgi neturėtų jų iškilti. Vienintelis kartas, kai turėjau naudoti daugybę visokių daiktų, kad kompensuočiau lygio trūkumą, buvo „duel ring'e", kurį perėjau, mėtydamas aštunto lygio plazmines granatas ir naudodamas dideles vaistinėles tam, kad nugalėčiau paskutinį kovotoją. Tačiau tai nesvarbu, ir jeigu dėl to nerimaujate, tai galite paprasčiausiai praleisti šią šoninę misiją.

Dar vienas dalykas, kurį vertėtų prisiminti, yra tas, kad pakilus lygiu, jūs „išgydysite" gyvybes ir maną. Tai yra labai naudinga tokiose situacijose kaip „Korriban's Tomb of Tulak Hord",

H. Pusės pasirinkimas

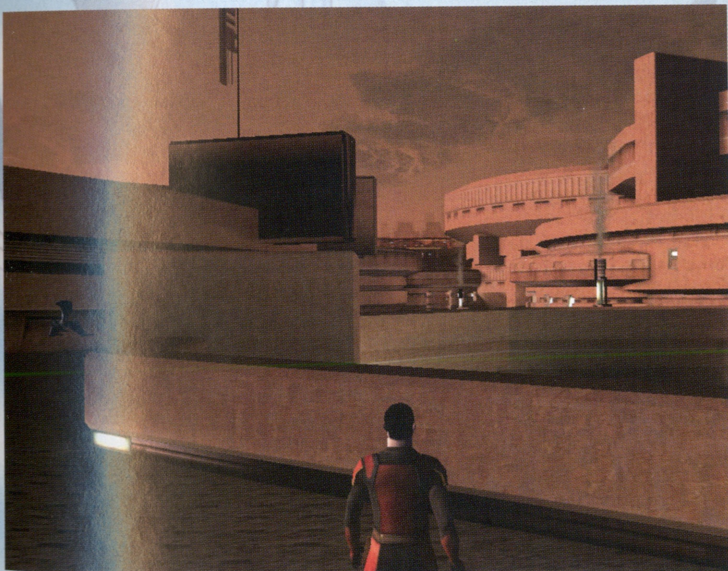
A. KĄ TAI PAVEIKIA.

Tai, kurioje pusėje žaidžiate, pirmiausia paveikia skirtingų burtų manos kainą. Tai nepaveikia pabaigos, nors jeigu norite tamsiosios pusės pabaigimo, tai derėtų viso žaidimo metu ir žaisti toje pusėje. Jeigu griežtai nusprendėte žaisti tik vienoje pusėje, tuomet reikėtų rinktis tik tos pusės galias, kadangi jas naudoti kainuos dvigubai pigiau nei priešingos pusės. Dar vienas nedidelis skirtumas yra tas, kad kai kuriuos daiktus gali naudoti tik tam tikros pusės veikėjai. Tačiau, kadangi nežinote kokius

daiktus rasite, tai nėra galimybės numatyti, kurioje pusėje žaisti. Be to, aš nemanau, kad kurioje nors pusėje gaunami daiktai yra geresni nei kitoje, todėl drįsčiau teigti, jog jums neteks gailėtis dėl klaidingo sprendimo. Beje, jūs turite NPV'ų iš abiejų pusių, tad pavyzdžiui, žaidžiant šviesos pusėje, Jolee gali naudoti visus tamsiosios pusės daiktus, O Juhani ir Bastila – šviesiosios, žaidžiant tamsiojoje.

Ką nuspręstumėte – tai jūsų reikalas, tik nepasilikite viduryje. Buvimas viduryje gali pasirodyti patrauklus, nes galima naudoti abiejų pusių galias. Tačiau tai pat reiškia, kad negalėsite naudoti daiktų, skirtų tik kuriai nors vienai pusei. Be to, visi burtai kainuos normalų kiekį manos, o esant kurioje nors pusėje, manos kiekis tos pusės galioms dvigubai sumažėja, dėl to galima sakyti, kad turite dvigubai manos. Tad galite laisvai eiti per žaidimą ir nesibaimindami naudoti savo pusės galias.

Norėčiau pastebėti, kad pusės pasirinkimas veikia tik jūsų PV'ą, ir kurios nors pusės pasirinkimas nereiškia, kad negalėsite naudoti priešingos pusės galių. Tarkim Jolee yra daugiau tamsos pusėje, todėl su juo galėsite naudoti tos pusės galias. O Bastila yra šviesiojoje pusėje ir su ja galite naudoti šios pusės galias. Jolee labiau yra viduryje, tad su ja galite turėti abiejų pusių galių, nors jų kiekis gerokai ribotas, tad per daug įsismaginti negalėsite. Pasirinkti pusę, galite tik su savo PV'u, o bent jau aš nežinau būdų, kaip paveikti NPV'ų pusės pasirinkimą.



B. Kaip pasirinkti

Aš pasirinkčiau, atsižvelgdamas į tai, kokios istorijos noriu. Žaidimo baigties tai nepaveikia, nes viską nusprendžia vienintelis pasirinkimas, esantis žaidimo pabaigoje. Tačiau vertėtų būti atsargiam, nes jeigu pradėsite kaip šviesiosios pusės, o norėsite pabaigti kaip tamsiosios pusės žaidėjas, tai teks, artėjant prie pabaigos, padaryti rimtą pasirinkimą. O jei jūs tobulinote šviesiosios pusės galias,– pakeitus pusę, jos jums labai brangiai kainuos. Nepaisant to, pusės pasirinkimas yra jūsų asmeninis reikalas, tačiau eiti tamsiosios pusės link yra žymiai lengviau. Esant šviesiojoje pusėje ir norint gauti taškų, neretai tenka daryti absurdiškus dalykus: nuolat atsisakyti užmokesčio, duoti žmonėms daugiau pinigų, nei jie prašo, nesinaudoti kitais ir taip toliau. Žinoma, jeigu jūs turite moralės ir užuojautos jausmą, neleidžiantį daryti blogus dalykus (aš turiu), tai buvimas šviesos pusėje bus natūralus. Aš pradžioje ketinau žaisti tamsos pusėje, tačiau negalėjau prisiversti toliau tęsti žaidimo. Ne vien dėl savo poelgių rezultatų, kurie dažniausiai kankino kitus, bet ir dėl nuolatinių komandos narių pamokslų.

Dar vienas dalykas – vos tik atsiradus galimybei, jums nebūtina pasirinkti vieną ar kitą maršrutą. Kitaip tariant, yra daugybė galimybių gauti taškus, ypač tamsiosios pusės žaidėjui, todėl turėtumėte surinkti maksimalų jų kiekį iki trijų ketvirtadalių žaidimo ir nesvarbu, kuriai pusei juos rinksite. Pavyzdžiui aš, tamsiajai pusei reikalingą taškų kiekį surinkau, vos tik palikęs Dantooine'a, todėl jeigu teks daryti ką nors, kam prieštarauja jūsų moralė, galite nesibaimindami tą pasirinkimą „apeiti".

Na, dar apie kompromisus. Įsivaizduokite situaciją, kai žaisdamas tamsiojoje pusėje, sutinkate Juhani, – jūs galite ją nužudyti, kad gautumėte tamsiosios pusės taškų, tačiau žymiai naudingiau turėti ją savo komandoje, kaip vieną iš NPV'ų. Esant šviesos pusėje, labai naudinga vykdyti „Geno Genoharadan assassinations" „šoninę" misiją, kadangi jos metu gausite tikrai naudingų daiktų. Dar vienas pavyzdys – dvikovos Taryje: už finalinę kovą gausite tamsiosios pusės taškų (bet tik už finalinę), tačiau taip pat gausite ir tikrai neblogų daiktų, įskaitant puikų pistoletą kaip tik Carth'ui, todėl manau, kad verta.

Žaidime yra bent viena klaida, dėl kurios jūs galite pakartotinai gauti tamsiosios pusės taškų. Išsprendę pagrindinę Manaan'o misiją ir grįžę į paviršių, pakalbėkite su Roland'u, reikalaudami iš jo kyšio. Taip gausite taškų. Po to padarykite tai dar kartą ir pamatysite, kad tokia galimybė vis dar yra. Manyčiau, kad taip galima daryti nesustojant, kol surinksite reikiamą taškų kiekį.

C. Asmeninė nuomonė

Galų gale leiskite man pateikti savo asmeninę nuomonę apie tai, kurioje pusėje yra „linksmiau". Tamsiosios pusės galios yra gerokai įdomesnės, kadangi šviesiosios pusės galios dažniausiai orientuotos į gynybą. Tamsiojoje pusėje jūs galite dusinti ir trankyti priešus žaibais, naudodami „oblivion". Šviesiosios pusės burtų pagalba jūs pirmiausia tobulinsite savo veikėją. Asmeniškai aš manau, kad nuolatinis veikėjo tobulinimas yra labai neįdomus, kadangi, prasidėjus kovai, ar prieš ją, reikia patikrinti, kurie burtai jau nustojo veikti ir iš naujo juos aktyvuoti (ir taip nuolatos). Kovojant tamsiojoje pusėje, pamačius priešą, paleidi į jį žaibus ir stebi, kaip jis krinta negyvas. Be abejo, šviesioji pusė irgi turi šiek tiek atakos burtų. „Stun droid" yra tikrai puikus, tačiau tam jums tereikia vieno veikėjo, o kaip jau minėjau, šiam reikalui labiausiai tinka Jolee, nepaisant to, kurią pusę jūs atstovaujate. „Stun" – neblogas burtas, tačiau per daug panašus į „fear ir force push", todėl jame nerasite nieko unikalaus.

Galima ginčytis, kurios pusės galios yra geresnės – aš pats taip ir neapsisprendžiau. Tai, jog tamsiosios pusės veikėjai neturi „cure", yra trūkumas, kadangi „drain life" galima naudoti tik kovos metu. Be to, beveik iki pat žaidimo pabaigos jūs galėsite naudoti kitus savo džedajus, turinčius pačių įvairiausių galių, todėl galbūt naudingiau žaisti tamsos pusėje, kadangi tokie veikėjai kaip Bastila turi burtų, gelbėjančių visą komandą. Labai svarbus tamsiosios pusės trūkumas yra tas, kad žaidimo eigoje neišvengsite kitų dviejų savo džedajų praradimo, tad reikėtų prisikaupti vaistinėlių, kad „cure" neturėjimas nebūtų labai skaudus (kitaip sakant, vaistinėlės

yra pinigai, kurių iki to laiko turėsite pakankamai). Dar kartą norėčiau priminti, kad, nepriklausomai nuo jūsų PV'o pusės, tai nepaveikia NPV'ų. Taigi jūs galėsite naudoti kitos pusės burtus. Be to, jeigu jūs esate „guardian" klasės džedajus, šiaip ar taip neturėsite daug galių, todėl skirtumas tarp pusių bus dar mažesnis.

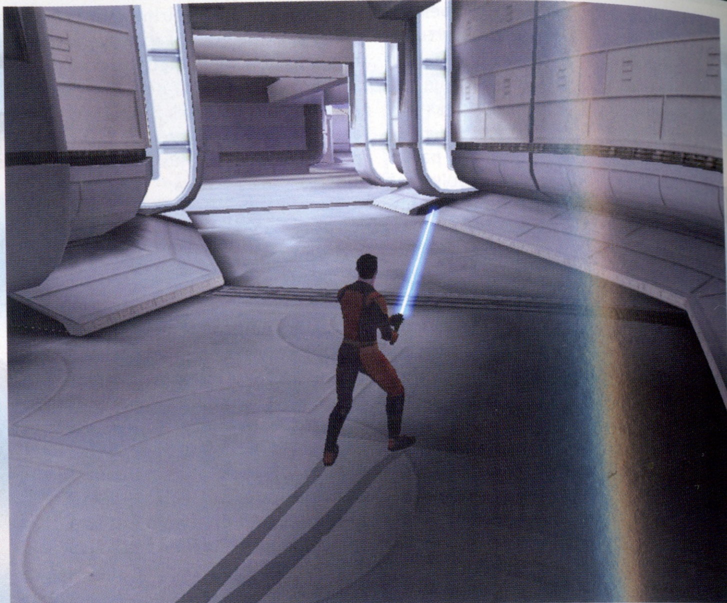
Dar vienas pastebėjimas būtų toks, kad kai kurių tamsiosios pusės galių aukštesni lygiai pasidaro galimi tik apie aštuonioliktą lygį (tai yra „drain life", „shock"), todėl norėdami juos gauti, turėsite gerokai luktelti. Jūsų NPV'ai juos gaus dar vėliau, apytikriai,– atliekant paskutinę misiją, o tuo tarpu PV'as juos gaus truputėlį anksčiau.

Norėčiau prisiminti daiktus, skirtus tik kuriai nors vienai pusei. Aš patyriau, kad tamsioji pusė gauna tikrai įdomių dalykų iš Korriban'o, kurie yra labai naudingi PV'ui. Vienas iš jų – tai Sitų kaukė, kuri padidina manos regeneraciją ir „lightsaber proficiencies". Taip pat Marko Ragnus'o pirštines, kurios taip pat padidina „lighsaber proficiencies". Kaukė yra labai naudinga dėl regeneracijos, tačiau, būdami šviesiojoje pusėje, jos negalite paprasčiausiai duoti Jolee, kadangi ji reikalauja „heavy armour proficiencies". Kad ir kaip būtų, šviesioji pusė taip pat turi savų privalumų.

Galų gale norėčiau dar kartą pakartoti, jog pusės pasirinkimas yra subjektyvus dalykas, priklausantis nuo to, ar norite, kad jus vadintų šventuoju, ar pageidaujate girdėti tokius posakius, kaip „Tu monstre!" arba „Ir apie ką tu galvoji taip elgdamasis?". Taip pat tai priklauso ir nuo to, kokius burtus labiau mėgstate – gynybos ar puolimo. Jeigu nesate iki šiol žaidęs ir neturite savo nuomonės, tai pasakysiu jums asmeninę savo nuomonę,– kad tamsiosios pusės galios yra įdomesnės ir labiau pastebimos.

E. Kaip sėkmingai pabaigti tamsiosios pusės maršrutą

Pabaigti Tamsiosios pusės maršrutą yra sudėtingiau, nei šviesiosios. Taip yra todėl, kad, prieš patekdami į „Star Forge" lygį, prarandate Juhani ir Jolee. Jūs atgaunate Bastila'ą, o tai reiškia, kad šalia turėsite bent vieną džedaję, tačiau jos burtai, išsimokslinimai ir įgūdžiai bus pakeisti į gerokai silpnesnius. Tai įvyksta beveik žaidimo pabaigoje, tad nieko neįmanoma pakeisti (galėsite pridėti tik vieną burtą ir įgūdį). Bastila turi šias galias: „heal", „force suppression", „choke", „insanity", „drain life and shock". Deja, kai kurie iš jų tėra pirmo lygio. Pavyzdžiui, būtų žymiai geriau, jei „shock" būtų trečio ar bent jau antro lygio, bet vieną galimą tašką aš išnaudočiau, pakeldamas „drain life" iki antro lygio. Na, ji bent jau turi „heal", o kadangi ji nėra absoliuti tamsiosios pusės džedajė, tai burto manos kaina nėra milžiniška, nors, žinoma, ir ne maža. Kalbant apie išsimokslinimus, tai ji turi tik pirmo lygio „critical strike", o „flurry" visiškai neturi. Vienu žodžiu, ji jums sukels daugiau problemų, nei pagelbės.



Kad reikalai būtų dar „prastesni", jums į savo komandą teks priimti trečią veikėją, ne džedajų. Mission ir Zaalbar'o rinktis negalima, todėl lieka tik T3-M4, HK-47 arba Canderous. Priimti T3 yra mazochizmas, kadangi „Star Forge'e" jis bus visiškai nenaudingas. Jeigu visą laiką tobulinote HK-47, tačiau pasinaudojote mano patarimu ir nesirinkote „scout" klasės, tai jums nepavyko. HK-47 yra šaulys, o „Star Forge'e" dauguma oponentų naudos šviesos kardus arba mėtysis granatomis, todėl šis veikėjas taip pat nelabai naudingas. Vienintelis geras dalykas yra tas, kad jo neveikia dauguma tamsiųjų galių, kurios prieš jus bus naudojamos (įskaitant „choke" ir „drain life").

Jums lieka Canderous. Teisingai keliant lygius, tai visai neblogas veikėjas. Aš turiu omenyje tai, kad jis gali būti šaulys, sugebantis naudoti sunkiuosius šaunamuosius ginklus, nors jam ir trūksta „dexterity". Tačiau jį gaunate anksti, tad kylant lygiais, galite tą skaičių padidinti. Mano nuomone, priimtinesnis variantas – jam į rankas įkišti gerą artimos kovos ginklą. Tam puikiai tiktų „Bacca's Ceremonial Blade" arba „Yusani's Blade". Pradžioje jis laisvai gali naudoti savo „blasterį", kadangi turi įgimtą specializaciją sunkiesiems ginklams. Tačiau kylant lygiais, tobulinti reikėtų „melee weapons proficiency", „flurry", „dueling" arba „two weapon fighting". Būdamas kareiviu, Canderous gauna daug išsimokslinimo taškų. Jų pakaks tam, kad galėtumėte ištobulinti kitokius išsimokslinimus, nei yra įgimti. Tai jį paverčia į labai efektyvų kovotoją, net ir tuo atveju, jei nesirūpinsite jo tobulinimu.

Apskritai ėjimas per „Star Forge'a" nėra labai sudėtingas. Galiu pastebėti, kad išsisaugoti reikia kuo dažniau, ypač per retas pertraukėles tarp kovų. Jums teks kovoti su daugybe priešų (o tai yra gerai, nes greitai kaupiasi patirtis), kurie jums beveik neleis atsikvėpti, o pertraukėlės tokios trumpos, kad atrodo, vos žengus kelis „laisvus" žingsnius, jums vėl tenka kautis su nesibaigiančiais priešų būriais. Todėl vos tik gavę tokią pertraukėlę, „išsigydykite" gyvybes, tada išsisaugokite. Netikėtai numirti yra labai lengva, jei pavyzdžiui, netoliese iškart sprogsta kelios granatos ar nepavyksta išvengti ko nors panašaus į „choke". Dėl to nuolat patikrinkite, ar veikia PV'o „force resistance", o pasibaigus veikimui, iš karto aktyvuokite iš naujo, kad burtas visada būtų apsaugotas. Patikėkite, tai labai naudinga, kovojant prieš tamsiuosius džedajus. Kovoje su paskutiniu bosu, naudokite burtus, veikiančius plotą, kad atsikratytumėte priešiškų džedajų, bent jau tol, kol vienu kartu galėsite pažeisti daugiau nei vieną taikinį.

ĮRANGA

A. Ginklai

A. Artimos kovos prieš šaudančius

Artimos kovos ginklai daro daugiau žalos, tačiau akivaizdu, kad tam reikia prisiartinti prie priešo. Tai šioks toks trūkumas, tačiau menkas, kadangi priartėjimui reikia visai nedaug laiko. Be to, kai jūs prisiartinsite, šaudantys priešai turės pasikeisti ginklą į skirtą artimai kovai,– tuomet bus lengviau į jį pataikyti. Beje, šaudantys priešai paprastai negali gerai gintis artimoje kovoje (taip jau padarytas šis žaidimas). Kitu atveju, būdamas šauliu, jūs taip pat negalėsite efektyviai gintis artimoje kovoje. O didžioji dauguma ankstyvųjų priešų yra artimos kovos kovotojai; kai kurie iš jų pradės pulti iš labai mažo nuotolio ir ilgai netruks prisiartinti.

Taip pat buvimas artimos kovos kovotoju padeda išvengti tokių nemalonių dalykų, kaip būti susprogdintam granata. Jeigu būsite pastabus, galėsite pasitraukti, kai priešas į jus mes granatą. Žinoma, tai gali ir nepavykti. Galų gale, pastebėjau, kad turint vienodus statistinius duomenis, tai yra „strength" ir „dexterity", artimoje kovoje priešą galima užmušti daug greičiau, nei šaudant. Taigi tol, kol gausite kitus NPV'us džedajus, patarčiau komandoje turėti Wookie'į, nes jis – artimos kovos kovotojas. Taip pat siūlyčiau į komandą priimti ir vieną šaudantį veikėją, kuris jus paremtų iš užnugario. Tam reikalui siūlyčiau Carth.

Žinoma, tapus džedajumi, būtina naudoti šviesos kardą, nes priešingu atveju prarandama didelė žaidimo įdomumo dalis. Na, nebent esate fiziškai silpnas (pavyzdžiui, pasirinkote „scoundrel"/„counselor" klases), tada galite laikytis „blasterio", kad nereiktų veltis į artimą kovą. Net ir tokiu atveju aš mieliau naudočiau kardą, vien dėl to, kad „blasterio" smūgiai gali būti atmušami. Jei naudojate daug manos (o taip yra, jei esate „Counselor" klasės atstovas), tai jūs negalite vilkėti šarvų, todėl šviesos kardas tampa puikiu gynybos ginklu.



B. Ginklų pasirinkimas

I. Vieną ar du ginklus?

Na, neturiu daug komentarų dėl šaudančių ginklų, tad teks jums pasikliauti savo nuojauta ir norais. Tačiau yra du klausimai: pirmas – ar norite naudoti du ginklus, ar vieną? Antras – ar norite naudoti šviesos kardą su dvigubais ašmenimis, ar viengubais?

Dviejų ar vieno ginklo naudojimas yra įdomi problema. Aš manyčiau, kad geriau naudoti du, kadangi tai labiau orientuota į ataką. Be to, tai leidžia geriau panaudoti puikius brangakmenius, randamus žaidime, nes galima nešiotis du kardus vietoje vieno. Vieną ginklą duočiau nebent Jolee, nes tada geriau ginamasi. Juhani gali eiti bet kuriuo keliu, tai priklauso nuo jūsų.

II. Šviesos kardo pasirinkimas

Yra trys galimi variantai: vienas, du kardai arba dvigubas kardas. Kaip jau minėjau, Jolee duočiau tik vieną kardą, kad jis galėtų geriau gintis. Bastila'ai leisčiau ir toliau naudoti jos dvigubą šviesos kardą. Juhani galima parinkti bet kurį, tačiau dėl to, kad ji turi daug gyvybių, siūlyčiau jai duoti du arba dvigubą kardą, nes tuomet pagerėja puolimas.

PV'ui taip pat duočiau arba du kardus, arba dvigubą kardą. Tad kaip pasirinkti? Abu pasirinkimai prideda po dvi papildomas atakas ėjimo metu. Dvigubas kardas daro gerokai daugiau žalos, tačiau sumažėja šansai pasireikšti „critical strike". Nežinau kaip, ir ar iš viso dvigubas kardas veikia gynybą ar dar kitus, labiau paslaptingus faktorius, tačiau tą galėsite lengvai išsiaiškinti, pasižiūrėję į savo statistinius duomenis, kai rankose turite du ir kai dvigubą kardą. Taip pat dvigubas šviesos kardas turi didesnį pataikymo procentą bei neturi blogųjų kovos dvirankiais ginklais savybių. Taigi toks kardas, kaip ir du kardai, ėjimo metu prideda dvi papildomas atakas, tačiau jis dar turi ir didesnį pataikymo procentą.

Taigi būtų protinga, gavus du galingiausius kristalus žaidime, įkišti juos į dvigubą šviesos kardą, ir tada duoti jį vienam iš veikėjų. Na, o jeigu norite labiau subalansuotos kovos, tarkim vieną kardą, skirtą gynybai nuo „blasterių", o kitoje rankoje esantį kardą, skirtą atakai,– toks variantas irgi tinka. Tačiau visa esmė yra tame, kad žaisdami, rasite kelis labai retus brangakmenius, ir jų įkišimas į dvigubą kardą yra tas pats, kas turėti du tokius brangakmenius vienai ir kitai rankai.

Taigi manyčiau, kad dvigubas šviesos kardas yra puikus ginklas visiems jūsų džedajams (galbūt, tik išskyrus Jolee).

Šviesos kardo spalva yra grynai kosmetinis dalykas – funkcionalumui ji neturi jokios reikšmės. Skirtinga spalva padeda atskirti naudojamus kardus nuo nenaudojamų, tačiau tai ir viskas.



B.Šarvai

Ne džedajams šarvai yra labai naudingi, todėl derėtų juos aprengti geriausiais šarvais, kokius tik galite rasti. Be to, šarvai kartais turi papildomą, labai naudingą pašalinį poveikį, pavyzdžiui, sumažinti žalą, kuri yra daroma, pasitelkus gamtos jėgas ir pan.

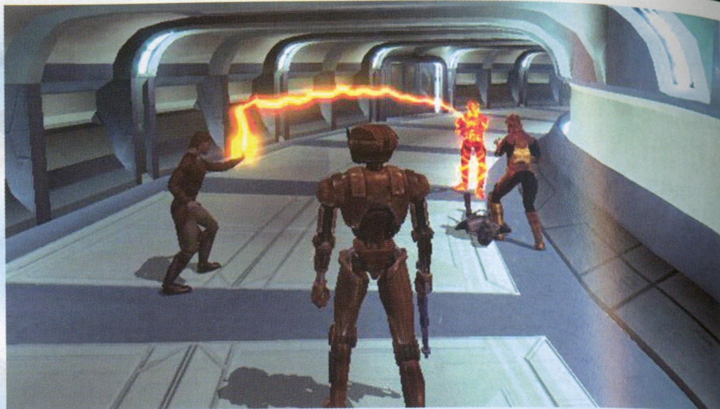
Džedajus aš aprengčiau mantijomis, kadangi jas vilkint, atsiranda galimybė rinktis bet kurias galias. Pradžioje mantijos yra gana prastos, tačiau kuo toliau, tuo geresnių rasite. O artėjant prie pabaigos, bus ir neįtikėtinai gerų mantijų,– su labai stipria gynyba ir gerais pašaliniais efektais. Be to, aš neįsivaizduoju, kaip būtų galima žaisti tamsiojoje pusėje, neturint „lightning" ir „drain life" galių, o jų abiejų negalima pasirinkti, naudojant šarvus. Žaidžiant šviesiojoje pusėje, tai nėra labai svarbu, kadangi galios, kurias uždaro šarvų naudojimas, yra tokios, kurios kelia veikėjo gynybą, o tai gali kompensuoti naudojami šarvai. Tačiau yra vienas didesnis trūkumas, ir jis būdingas abejoms pusėms: vilkint šarvus, negalima naudoti „burst of speed".

Galime panagrinėti skaičius, kad būtų aiškiau. Paimkime šviesiosios pusės džedajų, turintį trečio lygio „burst of speed", „force aura", „force valor" ir „Star Force" mantiją, – viską sudėjus, gynybos skaičius yra 18, +13 „Saves", +5 „Wisdom". Taip pat dvi papildomos atakos per ėjimą, be to, prideda prie „dexterity" (+2 jeigu pasinaudojote mano patarimu ir turi 14). Dabar palyginkime su pagerintais „Cassus Fett's Battle Armor" šarvais, ko gero, galingiausiais žaidime: gynyba 14, DR 10/- „sonic", „fire", „electrical", +1 „strength", prie „dexterity" neprideda nieko. Taigi, kaip matote, galite gauti gerokai daugiau gynybos, vilkėdami mantijas ir naudodami atitinkamas galias, neminint to, kad turite priėjimą prie visų galių. Vienintelis trūkumas yra tas, kad šias galias reikia nuolat iš naujo aktyvuoti, kartais netgi eikvojant ėjimus kovoje. Tam tikrais atvejais nebūtina naudoti visus save stiprinančius burtus, tačiau prieš svarbesnes kovas ar galingesnius priešus vertėtų tai padaryti.

Taigi mano galutinis patarimas būtų toks: visus savo džedajus apvilkite mantijomis, nepriklausomai nuo to, kurioje pusėje jie yra.

C.Daiktai

Na, aš esu toks žmogus, kuris kaupia įvairius daiktus, tačiau niekada jų nenaudoja. Šį žaidimą galima pereiti, nenaudojant jokių papildomų daiktų – jums nėra būtina naudoti granatas, minas, stimuliantus, vaistinėles, skydus ir taip toliau. Jūsų veikėjas ir be jų yra pakankamai galingas. Be to, pavyzdžiui aš, panaudojęs kokį daiktą, paskui pradedu dėl to gailėtis, mat jį galėjau panaudoti reikšmingesnėje situacijoje.



Papuolęs į sunkią situaciją, pirmiausia bandau kaip nors išsisukti, nenaudodamas daiktų, ir tik tada, jei tai nepavyksta, pradedu taupiai juos naudoti. Per visą žaidimą man tik du kartus prireikė daiktų, todėl žaidimą baigiau, turėdamas krūvas granatų, stimuliantų, skydų.

Taigi apie daiktus galiu pasakyti tiek, kad jie yra naudingi, tačiau ne žūtbūtinai reikalingi. Galima prasigauti pro daugumą lygių, nieko papildomo nenaudojant. Tačiau kai kuriose situacijose jie tikrai padeda. Nereikėtų taupyti daiktų pradžioje, nes logiška, kad vėliau jūs gausite gerokai naudingesnių ir galingesnių daiktų. Granatų mėtymas į kambarius, pilnus šaudančių priešų, yra geriausias būdas laimėti tokias kovas, su minimaliais nuostoliais. Taip pat granatos labai pagelbės Taryje, dvikovos žiede, kovojant su šaudančiais priešais.

D. Pinigai

Grynųjų pinigų žaidime yra daug, ypač jei žaidžiate tamsiojoje pusėje. Ir nereikia atsisakinėti užmokesčių ar kyšių. Taip pat galite pasinaudoti savo galiomis ir išvilioti daugiau pinigų iš kitų. Yra pora labai gerų daiktų, ypač Korriban'o kantinoje, jiems ir išleisite didžiąją dalį savo pinigų. Beje, patarčiau išleisti visus pinigus, prieš patenkant į paskutinę planetą. Tada negalėsite aplankyti Dantooine, nes to negalima padaryti, įvykdžius pagrindinę misiją bet kurioje iš kitų trijų planetų (Dantooine'as pasidaro neprieinamas po to, kai jus sugaus Leviathan'e), todėl prieš palikdami jį, nusipirkite viską, ko tik gali prireikti iš šios planetos. Ypač jei norite žaidimą pabaigti tamsiojoje pusėje, nes tada prieš pabaigą prarasite du džedajus ir teks naudoti paprastą NPV'ą. Mano nuomone, geras pasirinkimas būtų Canderous, aprengtas „Cassus Fett's Battle Armor" šarvais, kurie, ko gero, yra geriausi žaidime ir parduodami Dantooine už 15000 kreditų.

Be abejo, jūs prisirinksite daug daiktų, kurie gali būti parduoti už neblogą sumą. Taip pat daug daiktų gali būti puikiai panaudoti jūsų NPV'ų, todėl duokite juos jiems be baimės, o likusius, nenaudojamus, parduokite, nes už gerus šarvus galima gauti nemažą sumą.



GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„Soldier of Fortune 2“
Paskutinis lygis
Niekaip nesunaikinu malūnsparnio, kuris šaudo iš raketų.
Robertas, Jonava.
Reikia padegti abu variklius, o tada šaudyti į priekinį stiklą. Ant stogo yra kulkosvaidis, tačiau juo naudotis rizikinga, nes priešas nesunkiai gali pataikyti. Geriausia šaudyti slapstantis.

„Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness“
Vieta, kai įbėgi į namą (2 lygis)
Kaip užbėgus laiptais į viršų praeiti tolyn? Ten yra kolona, turėklai ir užgriauti laiptai.
Aurimas, Utena
Reikia atitraukti spintą, pamatysi pilką dėžutę, patrauk ją ir nuo jos šok per plyšį laiptuose.

„Tomb Raider Angel of Darkness“
The Archeological Dig
Kaip sudėlioti simbolius rate?
Lukas, Utena
Šiame lygyje turėtum rasti du simbolius pavaizduotus minėtame rate. Kiti du yra nurodyti tavo žurnale. Iš dešinės į kairę simboliai tokie: medžio forma, taikinys, stovintis ant galvos žmogutis, apverstas pusmėnulis.

„Desert Storm 2“
Antra misija
Kaip pereiti vietą su tanku? Ten nėra perėjimo, o tankas nesusprogdinamas.
Robertas, Jonava
Pasirinkite Džonsą ir pasiimkite anti tank miną iš inventoriaus. Prasiveržęs pro sieną tankas sustos kelio viršuje, tad pirmiausia bėk į kairę pusę ir palauk, kol tankas pasisuks į šoną, tada bėk į jo galą ir padėk miną. Bėk į pietus pro tanką ir link pastato dešinėje.

„Worms 3D“
Ice Ice Maybe
Nežinau ką daryti, kai surenki visas skrynutes.
Karolis, Utena
Reikia nusigauti į viršų ir kirtus vielą atsirasti prie jungiklio.

„LOTR: Return of King“
Southern Gate
Kai aš su katapultom išmetu akmenis į bokštą, jis nugriūna. Nužudau ten esantį trolį. Ką daryti, kai ateina tas mamutas?
Paulius, Vilnius
Į Mumakil (mamutą) reikia šaudyti taip, kad pirmiausia nukristų jo šarvai, o tada šuadyti į į patį Mumakil ir jis sprogs.

„GTA: Vice City“
Kaip Pole Position Club pastate gauti misijų, kad gaučiau pinigų, kaip ir Malibu Print Works, Caufmant Cabs pastatuose?
Karolis, Kėdainiai
Pole Position Club misijų neturi, tiesiog ten išleidę 600 $ uždirbate papildomų pinigų ir turite kitokios naudos :).

„Pirates of the Carribean“
Final Quest (Niša)
Ką daryti statulai. Jei reikia paimt tą kamuoliuką, tai kaip?
Mantas, Panevėžys
Tiesiog reikia palaukti, kol Daniele pasakiusi, kad eina ieškoti lobio, nueis prie statulos. Tada prasidės animacinis intarpas ir po jo vėl atsidursite ant kranto.

„Age of Mythology“
26 Union
Ar galite aprašyti visą šios misijos perėjimą?
Dovydas, Panevėžys
Pradžioje atakuok šalia esančius trolius ir sek Green karius, kol bus leista naudoti jų Town Center ir Longhouse. Visus herojus skirk į vieną grupę, o valkirijas į kitą. Kovojant su troliais, laikyk valkirijas nuošalyje, naudok tik gydimui ir atskirų priešo vienetų gaudymui.
Sukurk keletą surinkėjų ir žiūrėkite, kad visi turėtų kuo užsiimti. Sukurk papildomą Hersir ir pasistenk pakilti iki Heoic amžiaus tuo pačiu gindamasis nuo trolių atakų. Naudinga pastatyti bokštus prie kasyklos įėjimo. Užaugus populiacijai pulk Underworld praėjimą.
Sunaikinęs Underworld praėjimą gausi likusią Green stovyklos dalį ir papildomos erdvės populiacijai. Taip pat sunaikink vartus, kad išlaisvintum dvorfus bei jaučio vežimą, kad galėtum pradėti kasti auksą.
Pakilęs iki Heroic amžiaus sukurk du Hill fortus Green bazėje ir tada toliau tęsk pro kasyklas į išorę kitoje pusėje. Kirsk upę ir susidursi su Aqua stovykla. Turi pastatyti penkis bokštus vietose, kur yra vėliavos. Tačiau pirma pastatyk du ilguosius namus ir vieną Hill fortą.
Svarbu kai tik gali ištirti Kalvystės technologijas, ištyręs jas visas daug lengviau laimėsi šią misiją.
Bokštus pradėk statyti nuo dviejų viršuje, ir toliau tęsk iki apačios kol baigsi. Sukurk daugiau Hersir'ų iš Longhouse, bei du ar tris Portable Rams iš Hill forto.
Dabar keliauk į pietus ir sunaikink priešų bokštus, fortą ir šventyklą.
Toliau reikės kirsti upę į Purple žemes. Prie bokšto vartų, iš kurio reikia gelbėti Purple dukrą padėk Healing Spring, tik taip kad neblokuotum jų. Taip pat gali pastatyti Hill fortą ir pagaminti daugiau Portable Rams.
Šiuo metu tavo pirmąją bazę gali užpulti. Jei ten pastatei vieną ar du fortus viskas bus tvarkoje. Nors ir praradus pirmaja bazę nieko baisaus neatsitiks, tiesiog sugriauk paskutinius vartus ir sunaikink bokštą, kad laimėtum šią misiją.



„FAR CRY“

Kodų režimas:
Spauskite ~ ir iškvieskite komandinį langą. Veskite kodus:
Dievo režimas — god_mode_count=1
Visi ginklai — give_all_weapons=1
Amunicija — give_all_ammo=1
Išsaugojimas šiame taške — \save_game <filename>
Išsaugojimo užkrovimas — \load_game <filename>

„UNREAL TOURNAMENT 2004“

Kodų režimas:
Spauskite Tab ir iškvieskite komandinį langą. Veskite kodus:
Pilna amunicija — allammo
Visi ginklai — loaded
Dievo režimas — god
Skrydžio režimas — fly
Išjungti skrydį — walk
Trečiojo asmens vaizdas — behindview 1
Pirmojo asmens vaizdas — behindview 0
Eiti per sienas — ghost
Pridėti nurodytą botų skaičių — addbots <skaičius>

„SACRED“

Kodų režimas:
Pradėkite žaidimą su /cheats=1 komandinės eilutės parametru. Spauskite ~ žaidimo metu ir iškvieskite komandinį langą. Veskite sys cheats 963 ir įjungsite kodų režimą. Pastaba: įjungus kodą ant eksportuoto veikėjo bus uždėtas triušio kostiumas, veikėjas pasirodęs tokiu kostiumu online bus panaudojęs kodus.
Veskite kodus:
Dievo režimas — cheat lord
Veikėjas be galvos — cheat decap
Teleportacija — cheat teleport ar cheat tp
Išjungti kodus sys cheats 369



„POSTAL 2“

Kodų režimas:
Spauskite Shift + ~ ir iškvieskite komandinį langą. Įveskite sissy, kad įjungtumėte kodų režimą, tada veskite kodus:
Dievo režimas — alamode
Visi naikinantys ginklai — packnheat
Papildoma amunicija — payload
Papildomi pinigai — jewsforjesus
Papildomos katės — lotsapussy
Papildomos sveikatos pypkės — jones
Šarvai — blockmyass
Policijos uniforma — iamthelaw
Šaudymas katėmis — rockincats
Ghost režimas — ifeelfree
Skrydžio režimas — likeabirdy ar fly
Sulėtinimas —slomo

„NBA LIVE 2004“

Pasirinkite My NBA opciją, tada NBA codes, ir veskite kodus:
Visi NBA reikmenys — ERT9976KJ3
Visi komandos reikmenys — YREY5625WQ
Visi sportiniai batai — POUY985GY5
15,000 NBA Store taškų — 87843H5F9P
Air Bounds sportiniai batai — 7YSS0292KE



„STARSKY AND HUTCH“

Kodų režimas:
Su teksto redaktoriumi sukurkite failą local.ini žaidimo kataloge. Įrašykite jame eilutes ir aktyvuosite atitinkamą kodą. Pastaba: išjungti kodą galite naudodami FALSE vietoje TRUE.

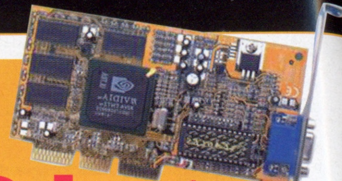
Visi automobiliai epizoduose — FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE
Visada pereiti į kitą misiją — CanAlwaysPlayNext=TRUE
Galima praleisti pokalbius — CanSkipConversations=TRUE
Sukurti super profilį — FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE
Laisvo važiavimo režimas — FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE
Sunkvežimiai — MONSTER_TRUCK=TRUE
Greitas režimas — SPEED_CHEAT=TRUE
TV Specials — FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE
Platūs ratai — CARLOS_FANDANGO=TRUE
Klibanti mašina — FUNNYBONES=TRUE
Season 1 atrakintas — FE_SEASON1_ACCESS=TRUE
Season 2 atrakintas — FE_SEASON2_ACCESS=TRUE
Season 3 atrakintas — FE_SEASON3_ACCESS=TRUE

„STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY“

žaisdami spauskite [Shift] + ~ ir suveskite devmapall, kad įjungtumėte kodų režimą. Tada veskite kodus:
Dievo režimas — god
Visi ginklai ir daiktai — give all
Papildoma amunicija — give ammo
Papildomi šarvai — give armor
Papildoma sveikata — give health
Maksimalus inventorius — give inventory
Užmušti visus NPC — npc kill all
Nematomumas — notarget
Lygio praleidimas — victory
Sulėtintas režimas — thereisnospoon

HARDWARE CLUB





Žvilgsnis į praeitį: Praeities 3D kortos

3 dalis

Pasakojimą apie praeities 3D grafinių plokščių istoriją baigsime „didžiuoju duetu" — dabartiniais absoliučiais ir vieninteliais rinkos lyderiais – kompanijomis „ATI" ir „nVidia". „ATI" ir „nVidia"... Tik paminėjus šiuos du pavadinimus bent kiek apie kompiuterius nutuokiančių žmonių kompanijoje, iškart užsiplieskia aršios diskusijos, siekiant įrodyti vienos ar kitos gamintojos pranašumą.



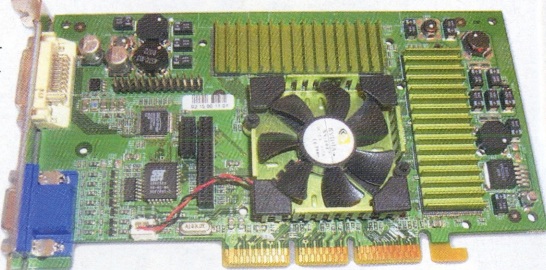
„NVIDIA"

Firmą 1993 –ųjų sausį įkūrė trys industrijos veteranai: Jen Hsun Huang (prieš tai dirbęs „LSI Logic"), Curtis Priem (vienas iš pirmojo grafinio PC procesoriaus architektų) ir Chris Malachowsky (ilgametis „Sun Microsystems" inžinierius). Naujoji kompanija labai sėkmingai įsiliejo į grafikos plokščių gamintojų gretas ir tvirtai užėmė savo vietą rinkoje.

Pirmasis produktas atsirado 1995 metais ir vadinosi „NV1", naudojo greitąją VRAM, 2D ir 3D grafiką, audio ir įėjimo-išėjimo procesorius. Garso mikroschema užtikrino 32 kanalų, 16 bitų CD kokybės garsą. MIDI bankas naudojo 6 MB sisteminės atminties. Vietoj standartinio „game port", plokštė turėjo jungtį, tinkančią „Sega Saturn" vairalazdėms ir žaidimų padams. Jau pirmas „nVidia" produktas lenkė kai kuriuos konkurentų gaminius, tačiau svarbi jo nesėkmės priežastis buvo trečios eilės kreivų paviršių technologija, nes maždaug tuo metu „Microsoft" įtvirtino Direct3D, standartu laikantį visai kitus objektus.

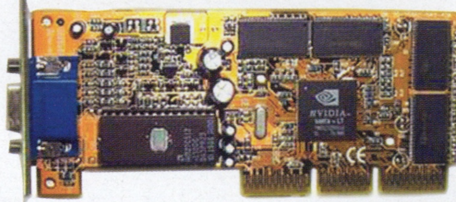


Vystant NV3, kitaip – „RIVA 128", „nVidia" į darbą susigrąžino žmones, kurių paslaugų anksčiau teko atsisakyti. Kai ši plokštė pasirodė, daugelis galvojo, jog tai tik eilinis burbulas, kuris greit išnyks iš akiračio. Juo labiau, kad NV2 taip ir liko paslaptimi, mažai kas apie jį girdėjo nuo NV1 pasirodymo. Naujoji plokštė turėjo 128 bitų atminties magistralę, apdorojimo 100 megapikselių per sekundę greitį, jos veikimas buvo geresnis nei „3Dfx" „Voodoo Graphics". Negana to, „RIVA 128" žadėjo būti viena iš pirmųjų plokščių, palaikančių AGP (nors ir nepilnomis priemonėmis) ir pilnų trikampių apdorojimo varikliuką (full triangle setup engine). Ir, nors „RIVA 128" nusileido 3D kokybės savybėmis „3Dfx" „Voodoo Graphics" procesoriui, žema kaina ir geras 2D/3D akceleracijos greitis ją išpopuliarino. Plokštę naudojo arba pardavinėjo tokios žymios kompanijos kaip: „Dell", „Gateway", „Micron", „Diamond", „STB", „ASUS", „ELSA" ir „Canopus".



1998 vasarį patobulinta plokštė buvo pavadinta „RIVA 128ZX". Kadrų buferis joje padidintas nuo 4 iki 8 MB ir pilnai įdiegtas „OpenGL" valdymas. Nors pakeitimai nebuvo tokie jau ženklūs, tačiau įrodė, kad „nVidia" palaiko savo „šešių mėnesių produkto" ciklą. Tuo metu „nVidia" sudarė partnerystės sutartį su Taivanio „TSMC", kuri tapo pirmąja „nVidia" gamintoja. Pagrindinis tuometinis konkurentas – „3Dfx" „Voodoo Banshee" dėl įvairių priežasčių nepasirodė rinkoje iki 1998 – ųjų rugsėjo.

„Riva 128" sėkmė apsvaigino „nVidia", ir praėjus tik vienam mėnesiui po „RIVA 128ZX" pasirodymo, kovą kūrėjai jau kalbėjo pasauliui apie sekančios kartos produktą „RIVA TNT". Ryškiausia savybė: 32 bitų spalvų palaikymas, kuris leido suteikti dvi tekstūras vienam pikseliui arba apdoroti du pikselius per laiko ciklą, iškeldamas greitį iki 250 megapikselių per sekundę. Poslinkių atsirado ir vaizdo kokybėje: atsirado anizotropinis filtras ir pikselinis „MIP mapping"'as. Kadrų buferis išauga iki 16 MB. „RIVA TNT" įrodė pasauliui, kad „3Dfx" jau nėra



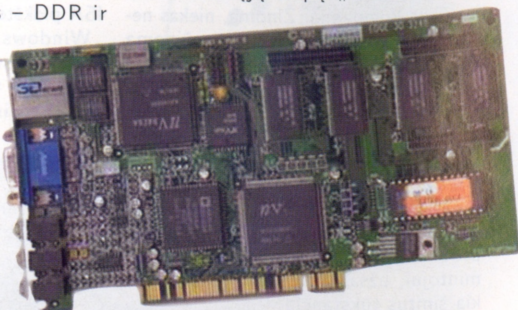


savybių. Pirmiausia, žinoma, integruotą vaizdo transformaciją ir spalvų apdorojimą („lighting"). Procesorius pasiekė teorinį maksimumą – 480 megapikselių per sekundę. Galima atmintis – DDR ir SDR SDRAM. DDR varianto atveju „GeForce 256" tapo lyderiu veikimo greičio srityje. Taip pat ji turėjo kitų naujų žymių vaizdo kokybės savybių, kaip kubinės aplinkos „mapping"'as (cube environment mapping) ir „Dot-3 bump mapping"'as.

Lapkritį „nVidia" pristatė „Quadro" – „GeForce" pagrindu paruoštą „high – end" profesionalų produktą. Tuo metu „nVidia" sudarė sutartį su „Microsoft" dėl savo technologijos panaudojimo „Microsoft" „Xbox" platformoje.

dę) apdorojimo greičiu ir kai kuriomis supaprastintomis vaizdo kokybės savybėmis. Tačiau atsirado ir naujovių: režimas „TwinView", leidžiantis vienai vaizdo plokštei valdyti du ekranus. „GeForce2" galėjo būti naudojama „Macintosh" platformoje.

2000 – ųjų liepą „GeForce2



GTS" pagrindu pasirodė „Quadro2" ir „GeForce2 MX" pagrindu – „Quadro2 MXR". Tų pačių metų gale, gruodį, pasaulį išvydo „GeForce2 Go", skirtas mobiliesiems kompiuteriams ir pasižymėjęs integruota transformacija, „clipping"'u ir „lighting"'u. Šis produktas buvo pigesnis ir mažiau galingas, greitis – 286 megapikseliai per sekundę.

2000 – aisiais „nVidia" „apžiojo" vieną savo konkurentų – „3Dfx", ir apie 100 šios firmos darbuotojų su geru stažu ir žiniomis įsiliejo į „nVidia" gretas. Vėliau atsirado „GeForce3", „GeForce4", „GeForce 4 Titanium", o paskutiniai produktai žymimi FX ženklu.

„Nvidia" – palyginti jauna, energinga ir atkakli kompanija. Jos produktai visą laiką pataikydavo į taikinį rinkoje, o vos ne iki idealumo paruoštas vieningas „draiveris" (tvarkyklė) tapo kompanijos simboliu, demonstruojant nuostabų stabilumą ir našumą. Reikėtų pabrėžti firmos teisingą ir agresyvų marketingą bei glaudų ir nuoseklų darbą su žaidimų gamintojais. Tiesa, po „3Dfx" įsigijimo, kažkodėl atsirado nesklandumų – NV30 procesorius pasirodė nenusisekęs. Tam įtakos turėjo klaidingas DDRII pasirinkimas ir tai, kad sumažėjusi komanda nespėjo gerai paruošti procesoriaus. O sumažėjo ji todėl, kad dalis darbuotojų pasitraukė iš firmos, įkūrė savo kompaniją ir sudarė sutartį su...„ATI". Beje, ta grupė ir paruošė „ATI" „draiverį" „Catalyst" – pirmąjį vieningą „ATI" plokštėms. Žinoma, „nVidia" savo klaidas naujuose procesoriuose ištaisė, tačiau tai leido „ATI" užimti tvirtesnes pozicijas rinkoje.

dominuojanti kompanija. „RIVA TNT" kaip lygi konkuravo su tuo metu populiaria „Voodoo2" ir dažnokai buvo pasirenkama naujų kompiuterių komplektavimui.

1999 – ųjų kovą žaidimų kūrėjų konferencijoje „nVidia" pristatė du produktus: „TNT2" ir nebrangią „Vanta". „TNT2" buvo klasikinės „TNT" variantas su didesniu laikrodžio (clock) greičiu. Santykinis tranzistorių kiekio – nuo 8 milijonų „TNT" iki 10.5 milijonų „TNT2" – šuolis pasirodė didesnis nei tarp „Pentium II" ir „Pentium III". „TNT2 Ultra" variantui „nVidia" pažadėjo 300 megapikselių per sekundę. „TNT2" pasirodė gegužį, kaip tik, kad pasivaržytų su „Voodoo3", ir tapo lūžio tašku kovoje su „3Dfx". Nors „Voodoo3" pasirodė greitesnė kadrų apdorojimo atžvilgiu, veikimo greičių skirtumas nebuvo labai didelis, ir dauguma pasirinko „TNT2" dėl jos 32 bitų spalvų įgyvendinimo. Tiesa, tam įtakos turėjo daugumos žaidimų kūrėjų pasirinkimas „Direct3D" ir „OpenGL", o ne „Glide" tvarkykles.

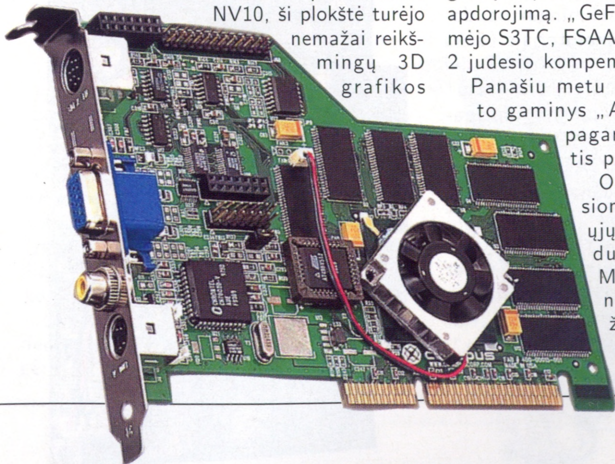
Tų pačių metų rugpjūtį įvyko žymiausias „nVidia" pristatymas – „GeForce 256". Kodiniu pavadinimu NV10, ši plokštė turėjo nemažai reikšmingų 3D grafikos



Praėjus mėnesiui po šio produkto pristatymo, „nVidia" išleido NV15, labiau žinomą kaip „**GeForce2 GTS**", kurioje beveik padvigubino pikselių apdorojimo greitį lyginant su „GeForce 256" ir beveik keturis kartus padidino „texel fill" greitį, dramatiškai iškeldama laikrodžio greitį ir pridėdama daugiatekstūrinį apdorojimą. „GeForce2 GTS" pasižymėjo S3TC, FSAA ir pagerinta MPEG-2 judesio kompensacija.

Panašiu metu pasirodė konkurento gaminys „ATI Radeon", kuris pagarsėjo kaip lygiavertis priešininkas.

Orientuotas plačiosioms masėms, 2000 – ųjų metų naujasis produktas – „GeForce2 MX" kainavo mažiau, nes pasižymėjo mažesniu (350 megapikselių per sekun-



„ATI"

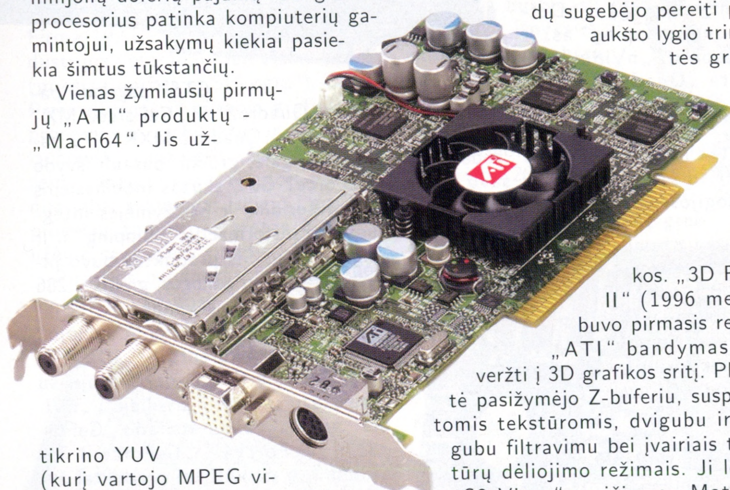
Ši Kanados kompanija gerokai vyresnė už „nVidia". Ją 1985 metais įkūrė Kwon Yuen Ho, Benny Lau ir Lee Lau. Jų sukauptų pinigų (300 000 dolerių) pasirodė per mažai, kad būtų įmanoma įsteigti kompiuterinę bendrovę, todėl naujoji firma užsiregistravo kaip grafikos kompanija. Žinoma, niekas nenorėjo prasidėti su niekam nežinoma kompanija, ir jos kapitalas išseko per keturis mėnesius. „ATI" išgelbėjo „Overseas Union" bankas, suteikęs 300 000 dolerių paskolą, kuri vėliau išaugo iki 1,5 milijono. Įkūrėjai įtemptai ieškojo klientų ir darbas atsipirko – pirmųjų metų pabaigoje „ATI" gavo 10 milijonų dolerių pajamų. Jei grafinis procesorius patinka kompiuterių gamintojui, užsakymų kiekiai pasiekia šimtus tūkstančių.

Vienas žymiausių pirmųjų „ATI" produktų - „Mach64". Jis užtikrino YUV (kurį vartojo MPEG video suspaudimo algoritmas) pavertimą į RGB spalvų kanalą. Tai buvo didelis žingsnis, garantuojantis MPEG video akceleraciją PC. Dabar nereikėjo brangių „ReelMagic" dekoderių, viską atliko grafinė plokštė. MPEG-1 video galėjo leisti 30 fps vaizdą. Gaminio modifikacijos vadinosi „Graphics Xpression" ir „Graphics Pro Turbo". Kitas „ATI" laimėjimas – 1995 metais pasirodžiusi plokštė su „Mach64-VT" „čipsetu" („ATI video Xpression"). Dabar atsirado dviejų ašių filtravimas. Video rezoliucija iš originalios 320x240 galėjo būti rodoma 1024x768.

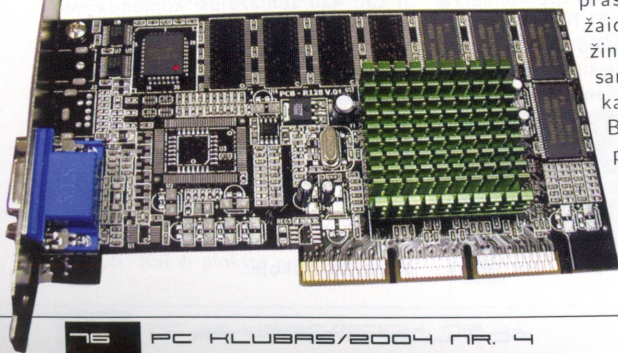


„ATI" lygiagrečiai vystėsi TV imtuvų ir vaizdo „pagavimo" (capture) srityje. 1994 metais pasirodė „Video-IT!" ir „Video BASIC". Tai buvo paprastos ISA plokštės, skirtos „Windows3.1" operacinei sistemai. Šie produktai tapo vėlesnės „All-in-Wonder" protėviais...

Glaudžiai bendradarbiaudama su „Intel" ir kompiuterių gamintojais, „ATI" be klaidų sugebėjo pereiti prie aukšto lygio trimatės grafikos. „3D Rage II" (1996 metai) buvo pirmasis realus „ATI" bandymas įsiveržti į 3D grafikos sritį. Plokštė pasižymėjo Z-buferiu, suspaustomis tekstūromis, dvigubu ir trigubu filtravimu bei įvairiais tekstūrų dėliojimo režimais. Ji lenkė „S3 Virge" greičiu, o „Matrox" „Mystique" filtravimo savybėmis. Paprastiems vartotojams ji tiko, bet žaidimų fanatikai mieliau rinkosi „Rendition" „Verite 100" ir „3Dfx" „Voodoo Graphics". „Pro" versija tiko AGP, pasižymėjo 45 megapikselių per sekundę apdorojimo greičiu (kaip „Voodoo Graphics"), VQ tekstūrų kompresija. Kiek vėliau pasirodžiusi „nVidia" „RIVA 128" smarkiai aplenkė šį „ATI" produktą. Nežiūrint to, kad „Rage Pro" buvo sėkmingai naudojama su naujais kompiuteriais (dėka DVD savybių ir žemos kainos), dėl prastų „draiverių" žaidėjai jos nepripažino. 1998 metų vasarį „ATI" pažadėjo, kad naujieji „TURBO" „draiveriai" pagreitins plokštės veikimą 40% ir net pakeitė gaminio pavadinimą į „Rage Pro Turbo", tačiau realus poveikis buvo per mažas. O tada atsirado „Voodoo2"...



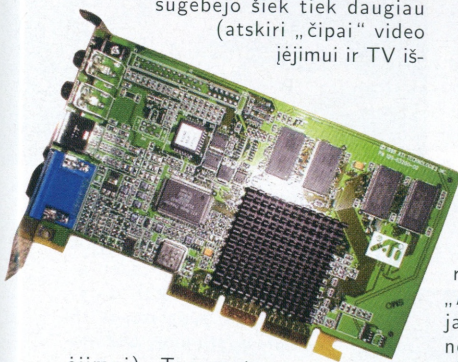
„3D Rage II" DVD savybės iškėlė „ATI" į DVD akceleracijos pasaulio viršūnę. Tai buvo pirma plokštė, kuri atliko judesio kompensaciją. „3D Rage Pro" (1997 pavasaris), turinti praplėstą AGP magistralės dažnių juostą, įgalino žiūrėti DVD „Pentium II" klasės kompiuteriuose. Gaminys pasižymėjo geru 3D veikimu, todėl 1998 metais tapo gerai perkamas. Kažkiek laikinos sumaišties įnešė metų pabaigoje pasirodęs „S3" produktas „Savage3D", kuris savybėmis lenkė „ATI" plokštę. Kai „nVidia" pradėjo imti viršų savo produktų diegimu į naujus kompiuterius, „ATI" suvokė, jog reikia ryžtingų veiksmų ir, bendradarbiaudama su „Tseng Labs", sukūrė „Rage 128 GL", veikiantį su „OpenGL", 32 bitų spalvomis, 32 MB RAM, geru AGP „tekstūrinimu". Deja, 16 bitų plokštė dirbo prasčiau greičio atžvilgiu. O tuo metu dauguma žaidimų naudojo būtent 16 bitų. Vis dėlto





„GL" garsėjo, kaip gerai subalansuotas „čipas" su adekvačiu 3D veikimu ir DVD naudojimo ypatumais. iDCT (inverse discrete cosine transfer) savybė nuėmė DVD dekodavimo darbą nuo centrinio procesoriaus.

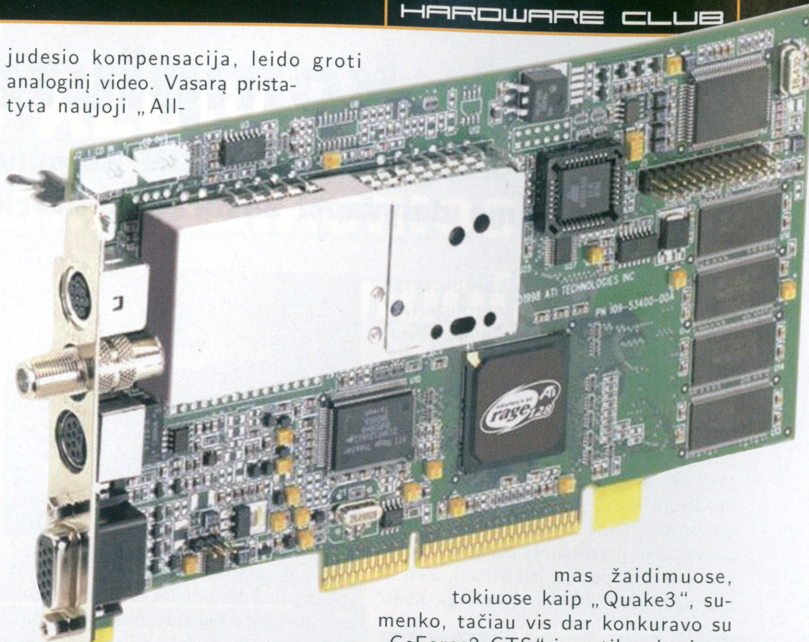
„3D Rage II" ir „ImpacTV" faktiškai buvo 800x600 VGA – TV enkoderiai. Tais pačiais 1996 – ais metais pasaulį išvydo pirmieji „ATI TV" tiuneriai: „All-in-Wonder" ir „ATI-TV". Pirmasis, sukurtas „3D Rage II" pagrindu, siūlė 64 bitų 2D savybę, televizinės kokybės video akceleraciją, vaizdo „pagavimą", papildomas TV tiunerio paslaugas, stereo TV audio. Po metų pasirodžiusi „**Pro**" versija sugebėjo įrašyti pranešimus ir vaizdus bei „instant replay" dešimties sekundžių video, laikomo buferyje. „ImpacTV2" pirkėjus viliojo aukštesnės kokybės TV išėjimu. 1999 sausį rinkoje atsiradusi „All-in-Wonder 128" pirmoji turėjo „Rage 128 GL" grafinį procesorių. 16 MB tuo metu atrodė labai patraukliai, o 32 MB versijai ne taip sekėsi, nors ji sugebėjo šiek tiek daugiau (atskiri „čipai" video įėjimui ir TV iš-



ėjimui). Tuo metu rinkoje siautė ir konkurentai – „Maxtor" „Marvel G400" ir „3Dfx" „Voodoo3 3500TV".

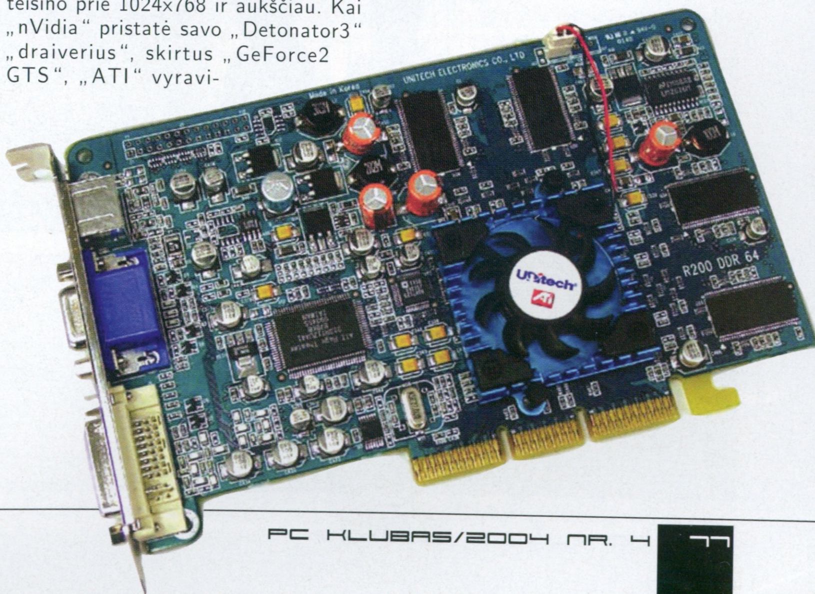
„Rage 128 Pro" atsirado 1999 balandį. Tai produkto atnaujinimas, pridedant anizotropinio filtravimo, greičio ir geresnio trigubo tekstūrų apdorojimo savybes. „Rage Fury Pro" turėjo paskirtį tenkinti pagrindines vartotojų mases, esant papildomam video įėjimo ir išėjimo požymiui. Maždaug po pusmečio „ATI" paruošė naują produktą „Rage Fury Maxx", apjungusį du „Rage 128 Pro" „čipus" vienoje plokštėje, tačiau jis pasiteisino tik esant didelėms 1600x1200 rezoliucijoms. „Maxx" veikė greičiau už „GeForce256 SDR", tačiau prie žemų rezoliucijų negalėjo prilygti minėtai konkurentų plokštei. Tie, kas labiau vertino multimediją, pasirinko pigesnius „ATI" gaminius.

2000 – ųjų pavasarį pasirodė „Radeon", kuris pasižymėjo greitesne ir geresne HDTV suderinama MPEG-2 judesio kompensacija, leido groti analoginį video. Vasarą pristatyta naujoji „All-



in-Wonder Radeon" su 32 MB DDR, dėka spartaus CPU vystymosi, sugebėjo sustabdyti „live TV" arba prasukti kelias minutes atgal transliaciją. Ši laiko prasukimo savybė pasirodė besanti unikali – vėlesni „Radeon" jos jau nebeturėjo. Tais pačiais metais „ATI" nustebino pasaulį, išleidusi šeštosios kartos grafinį „čipą" „Radeon256" su naujosiomis technologijomis „Charisma Engine" ir „Pixel Tapestry". „ATI" pasimokė iš savo klaidų – naujasis gaminys savo savybėmis lenkė net „GeForce2 GTS" : DDR RAM, „HyperZ" technologija, pilnai integruotas „T&L", „Dot3" ir „Environment Mapped Bump Mapping". Su žemomis rezoliucijomis plokštė veikė kiek prasčiau, tačiau ji pilnai pasiteisino prie 1024x768 ir aukščiau. Kai „nVidia" pristatė savo „Detonator3" „draiverius", skirtus „GeForce2 GTS", „ATI" vyravimas žaidimuose, tokiuose kaip „Quake3", sumenko, tačiau vis dar konkuravo su „GeForce2 GTS" ir patiko rimtiems žaidėjams. Be abejo, „Radeon" yra sėkmingiausias „ATI" „high-end" 3D žaidimų „čipsetas". Nenuostabu, kad jis vis vystomas: „RadeonVE", „Radeon Mobility"... „Radeon 9800". Ir tai, atrodo, ne pabaiga. Ypač gerai „ATI" sugebėjo pasinaudoti situacija, kai „nVidia" suklydo, išleidusi prastai paruoštą „GeForce FX 5800 Ultra".

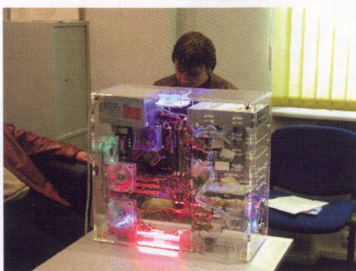
„nVidia" ir „ATI" neapsiriboja vien grafikos procesorių ar plokščių projektavimu bei gamyba,– šiais laikais dirbdamas tik vienoje srityje niekada negali būti ramus dėl ateities. Įvairiose sferose skiriasi šių firmų rinkos dalis, tačiau bendrai paėmus, ji daugmaž vienoda. Kaip ir jų potencialas. O vartotojui geriau ir nereikia – atviro favorito nebuvimas, verčia konkuruoti kainų srityje.



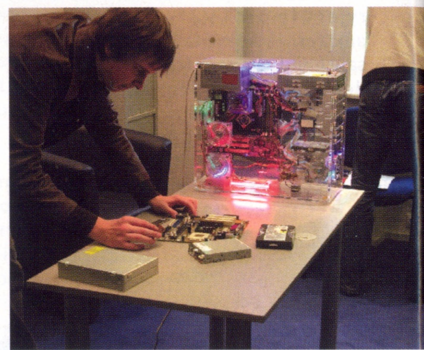
Surink kompiuterį pats!

Kompiuterių prekybos tinklas „ON Kompiuteriai“ suteikia galimybę pirkėjams dalyvauti savo kompiuterių surinkimo procese.

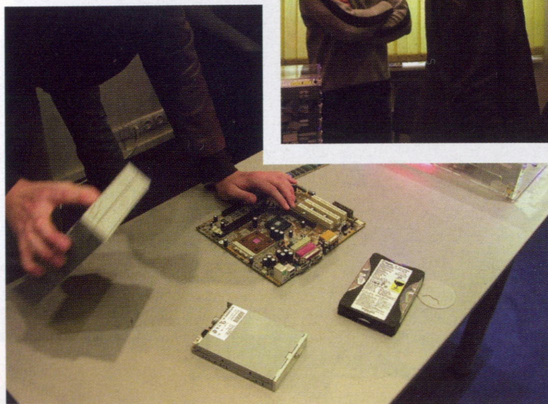
Balandžio pabaigoje kompiuterių prekybos tinklas „ON kompiuteriai“ pradėjo teikti naują paslaugą. Naujoje „Gamybos studijoje“, ON–PC parduotuvėje, Savanorių pr. 271, Kaune, pirkėjas turi galimybę dalyvauti jo užsakyto kompiuterio surinkime, jį stebėti ir netgi pats prisidėti prie šio proceso. Specialiai įrengtoje studijoje kartu su specialistu galima sukomplektuoti visas detales, viską sujungti ir pratestuoti paruoštą kompiuterį. Kompanija įsitikinusi, kad ši galimybė bus įdomi ir naudinga kompiuterių pirkėjams, mat nuolat didėjant informacinių technologijų populiarumui, pravartu detaliau žinoti, kas yra „dėžėje“ ir kaip viskas veikia. Toks pirkimo –gamybos procesas nėra sudėtingas: pirkėjui reikia užsisakyti detales per „ON Kompiuteriai“ E–Parduotuvę, kurią galima rasti ON salonuose – Savanorių prospekte ir Šilainiuose. Renkantis prekes, pirkėjus konsultuoja profesionalai. Užsakius prekes, po poros dienų ar net kitą dieną pirkėjas atvyksta į „Gamybos studiją“ ir su profesionalo pagalba „renka“ savo kompiuterį ar stebi, kaip tai atliekama. Surinkimo ir testavimo trukmė — apytikriai viena valanda. Surinkimo mokestis – 50 Lt, tačiau realiai kompiuterio kaina nepadidėja, nes jo dalys užsakomos tiesiogiai, be antkainio.

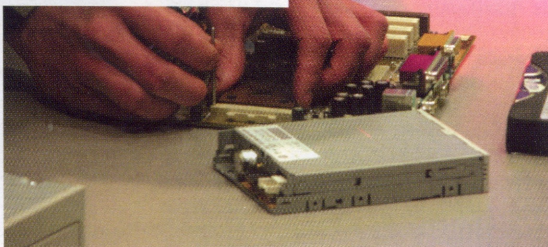


Šiam tikslui „ON Kompiuteriai“ rengia ir specialią akciją. Iki šių metų birželio 15 dienos kompanija nemokamai organizuoja „Gamybos studijos“ prezentacijas – kursus moksleiviams, kurių metu jie galės pagilinti savo teorines žinias apie kompiuterius ir praktiškai pamatyti, kaip atrodo ir ką reiškia kiekviena kompiuterio detalė, kaip jos komplektuojamos, kaip vyksta visas kompiuterio surinkimo procesas, testavimas ir netgi šiuo metu populiarus, tačiau rizikingas kompiuterio spartinimas („turbinimas“). Šių prezentacijų–kursų metu iš specialistų lūpų bus galima išgirsti įvairių naujienų, kitų kompiuterijos srities įdomybių. Prezentacijose–kursuose gali dalyvauti grupės, sudarytos iš 15 moksleivių (studijoje tiek yra paruoštų stebėjimo vietų). Kursų trukmė — apie 45 minutes; juos išklausiusiems bus išduodami „Gamybos studijos“ pažymėjimai, o grupės vadovui – informatikos mokytojui bus suteikta „ON“ VIP kortelė.









PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

TOBULO ŽAIDIMO IDĖJA KONKURSUI:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

AR NORĖTUMĖT, KAD ŽURNALE NUOLAT SKIRTUME VIETOS KIBERSPORTO APŽVALGAI?

☐ TAIP

☐ NE

Mūsų „elektroniniai kontaktai":

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

SKELBIMAI

Parduodu Yuri's Revenge Red Alert 2 Expansion ir kitus senus žaidimus. Tel.: (674) 47325, Robertas, Jonava.

Parduodu Postel 2 ir Sindbad legenda Del Los Siete Mares. Tel.: (389) 52614, Karolis, Utena.

Parduodu PC CD: Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast, Star Wars: Battle for Naboo, Motoracer 3, Terminator 3, Battlefield 1942 + The Road to Rome + Secret Weapons of WWII. Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu Silent Hill 2, Ghost Master, The Sims Superstar. Tel.: (668) 18461, Kornelijus, Panevėžys.

Norėčiau pirkti GTA: Vice City. Tik Panevėžyje. Tel.: (681) 37330, Justas, Panevėžys.

Perku Final Fantasy VIII. Tel.: (677) 38238, Andrius, Ukmergė.

Visus, turinčius mobiliuosius telefonus su WAP, kviečiu apsilankyti http://auridul.mywap.o2.co.uk. Čia rasite daug naudingų dalykų. Iš anksto ačiū! :)

Pirkčiau Max Payne 2 ir Enter the Matrix. Tel.: (674) 47325, Robertas, Jonava.

Parduodu Bad Boys 2, Crazy Taxi 3, Postal 2: Share the Pain ir daug kitų. Tel.: (687) 50987, Julius, Vilnius.

Renku komandą įvairiems turnyrams, kas norite siųskite laiškus Gediminas.B@mail.com. Lytis bei amžius nesvarbu.

Parduodu ir kei čiuosi žaidimais bei filmais: Rise of Nations, Vietcong, Tony Hawk's Pro Skater 4, Simpsons Hit & Run, Need for Speed Underground, NBA Live 2003/2004, Moto GP2, Max Payne 2, Civilization III Conquests, Call of Duty ir daug kitų. Tel.: (861) 187654, e-mail: Gediminas.B@mail.com. Gediminas iš Prienų.

Parduodu žaidimus : Turbo GT, Zanzarah, Tropico, The Elder Scrolls 3 Morrowind, HALO, Wild Metal Country, Indy Car Series, Warcraft 3: Frozen Throne, Chrome (2CD), Championship Manager 2003-2004, Lord Of The Rings The Fellowship of the Ring, Silent Hill 2 (2cd), F1 Challenge 1999-2002, Racing Simulation 3, Ford Racing 2, F1 2000, Moto GP 2, C.M.Rally 1, Interstate 82, FIFA 2003, Tomb Raider All in One, Driver, Submarine Titans, Knight Rider, Red Faction, Korea-Japan 2002 (lenkiškas), Era Futbolu 2002 (lenkiškas), Freelancer, Midnight Racing 2, Vietcong (2cd), Postal 2, Enter The Matrix (2cd). Taip pat parduodu PS2 žaidimus: TOCA Race Driver, Colin McRae Rally 3, Devil May Cry 2 (2cd), Splinter Cell. Tel (674) 29451 Vilniuje.

Pirksiu PC CD final fantasy 7 ir 8 dalis, siulyti tik anglišas versijas. Rašyti demon@mail2k.ru.

Parduodu PC CD: Star Wars: Kotor, Silet Storm 2 ir kt. Parduodu daug RPG, RTS, ACTION, ADVENTURE, STRATEGY žaidimų. Tel.: (678) 09418, Vytautas, Vilnius.

Labai noreciau iš kur nors gauti Baldurs Gate, Baldurs Gate 2 ir įvairių Might and Magic dalių. Pirkčiau arba keisčiau į kitus žaidimus. Tel (685) 51523, Justas,Panevėžys.

Parduodu keičiausius žaidimus: Max Payne 2: the Fall of Max Payne, Line of Sight Vietnam, Postal 2. Norėčiau pirkti Drakonų kova Z. Tel.: (601) 00413, Edgaras,Palanga.

Kam patinka pokemonai rašykit man! minignux2@xxx.lt

Parduodu naujausius PC žaidimus. Tel.: (613) 92673, El. paštas: Mindauxx@yahoo.co.uk, Mindaugas, Kaunas.

Aš galiu gauti visų visų žaidimų visus visus kodus. Tel.: (617) 56995, Paulius, Alytus.

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

One extremely mobile



NAUJOS MELODIJOS

No Angels: That's the Reason	102479622
Kraftwerk: We Are The Robots	101389622
Evanescence: Everybody's Fool	102409622
Andrius Mamontovas: Pavasariniai žiedai	101119622
Lemon Joy: Tegul tai būna paslaptis	102429622
Agnette: Be tavęs	101049622
Mango: Mylėk	101139622
Nickelback: Figured You Out	102459622
Anastacia: Left Outside Alone	102569622
Jamelia: Thank You	102539622
Neda: Mėlyna saulė	102439622
Alanas Chošnau: Rojuj šiąnakt snigo	101059622
No Doubt: Bathwater	101079622
Benny Benassi: Illusion	101169622
Placebo: English Summer Rain	101089622
Marijonas Mikutavičius: Jeigu tu nori	101219622
Aleksandras Makejevas: Sapnų pardavėjas	101159622
Air: Cherry Blossom Girl	102469622
Pink: You Make Me Sick	101069622
Carlsberg (chorus)	88489622

LOGOTIPAI

87429622	32119622	86249622
87589622	17289622	70289622
TOXIC 85509622	NO FEAR 669622	22859622
87619622	76239622	5149622
38359622	44% 4569622	Recycle Bin 70279622
Counter Strike 23689622	61209622	70239622
15609622	31349622	Virus upload ... 8439622
10469622	439622	69622

ATVIRUKAI

101879622	38579622	85739622
102189622	23839622	SYSTEM ERROR! 65049622
102139622	3369622	55539622
100819622	35619622	3339622
100779622	WARNING VIRUS DETECTED 22789622	33839622
102009622	peace 30759622	*Atvirukas - siurprizas* 3829622

TOP MELODIJOS

Delfinai: Zvaigzde	70479622
Kastaneda: Truputi Laimes	54549622
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622
Benny Benassi: Satisfaction	60039622
Mission Impossible 2	6739622
Kastaneda: Sombrero	75869622
The Addams Family	7019622
Zas: Zas myli kina	45719622
One-T: The Magic Key	62219622
Luka: As isimylejau	62159622
Luka: Viens, du lengvu žingsniu	76019622
Master Blaster: Hypnotic Tango	56319622
Tele2: Mažylis	76109622
Mango: Pumpurėliai	76879622
Oggy&The Cockroaches	86569622
Mortal Combat	88349622
Carlsberg	85389622
Groove Coverage: Poison	86419622
Alien Ant Farm: Smooth Criminal	10009622
Melodija - siurprizas	3819622

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, MELODIJĄ AR ATVIRUKĄ — KAINA 1.95 Lt

1. Parašykite žinutę su kodu. **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefonams nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 62159622s arba 62159622e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1322**.

NOKIA
2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

SIEMENS
A50, A52, A55, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, M55, MT50

ERICSSON
T65, T68i

DOVANĖLĖ DRAUGUI

Norėdami nusiųsti melodiją ar atviruką savo bičiuliui, **po kodo padarykite tarpą** ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 62159622 6XXXXXXX). Jei jūsų bičiulio telefonas **SIEMENS** ar **ERICSSON**, prie kodo pridėkite raidelę **S** ar **E** (pvz., 62159622s 6XXXXXXX arba 62159622e 6XXXXXXX).

SPORTO ŽAIDIMAI

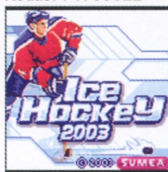
Kodas: 51709622



Variklio galingumas – 140 arklio jėgų, maksimalus greitis 300 km/h, svoris – 250 kilogramų ir tiktai 2 ratai. Šis aparatas ne silpnų nervų žmonėms. Neišsigandai? Gali bet kada susirungti su kitais dalyviais ir net šešiose skirtingose trasose.

NOKIA
3510i, 6310i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100

Kodas: 74759622



Ledo ritulys 2003 – žaidimas visiems tikriems ledo ritulio aistruoliams! Išsirink savo komandą ir žaisk už Lietuvos rinktinę tarptautiniame turnyre. Paspausk "0", jei nori keisti žaidėją arba daryti perdavimą, o "5", jei nori mušti į vartus.

NOKIA
3510i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — KAINA 7 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Norėdami užsisakyti **GPRS** paskambinkite: **1566 - Omnitel** arba **1501 - Bitė GSM**.

1. Parašykite žinutę su kodu. Nusiųskite šią žinutę į numerį **1345**.
2. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite fono paveikslėlį.

Paslauga galima **Omnitel** ir **Bitės GSM** klientams, išskyrus **EXTRA** vartotojus. Jei iškilo klausimų, rašykite mums one@one.lt

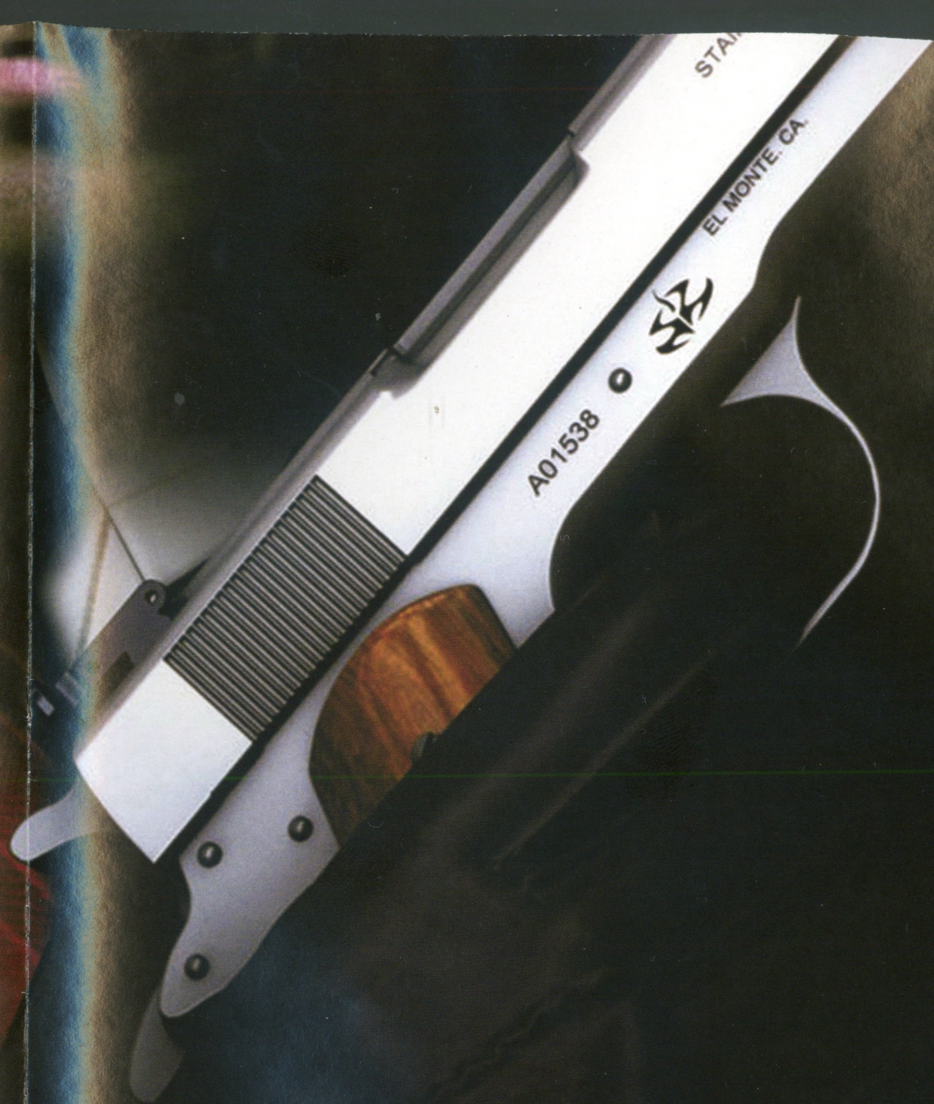
Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimo atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone **Naršyklė - Paslaugų dėžutė** (**Nokia** telefonuose).

WWW.ONE.LT

PC KLUBAS







HITMAN
CONTRACTS